GAME REVIEWS: ICEWIND DALE 2, WIZARDRY 8, THE THING, DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER, BATMAN VENGEANCE, STAR TREK: BRIDGE COMMANDER, GORE

ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΟΤΕΡΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΝΟΜΟ 3037

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 157 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2002 € 6,00

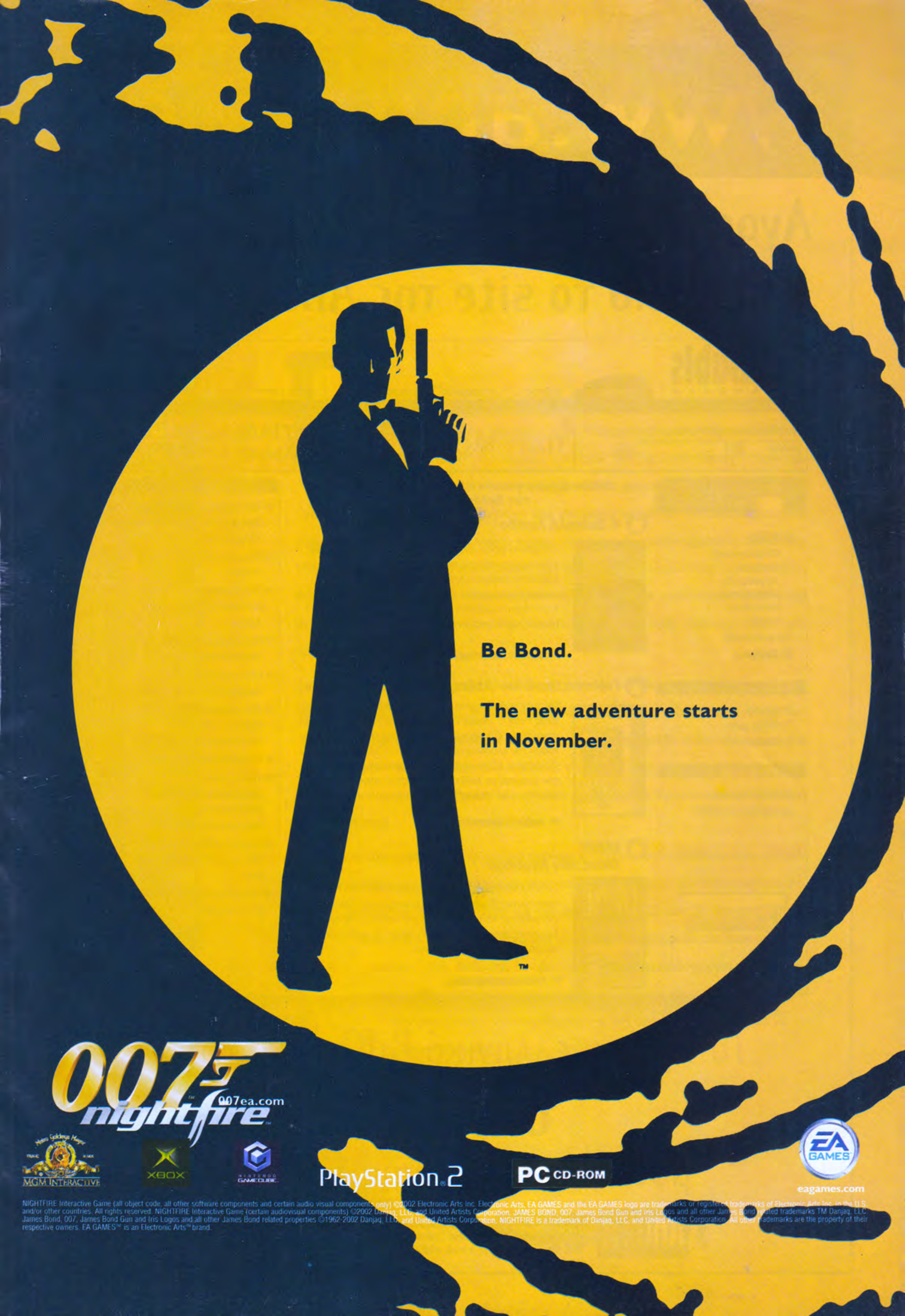


MAFIA

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗ "ΦΑΜΙΛΙΑ"!

11 9 771105 547004


SIDEWINDER®
00.00.98
00.01.46
00.02.48
00.13.87
Κανένας συμβιβασμός!
SIDEWINDER
SIDEWINDER
SIDEWINDER
FORCE FEEDBACK WHEEL
SIDEWINDER
www.microsoft.com/sidewinder
WIN
© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and SideWinder logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
Microsoft



Be Bond.
The new adventure starts in November.
007 nightfire
007ea.com
MGM INTERACTIVE
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
EA GAMES
eagames.com

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIA

Ε, τι να πω, είμαστε άτυχοι. Τι άτυχοι δηλαδή, ο ορισμός της ατυχίας είμαστε. Στοίχημα ότι αν ψάξω στην "Πάπυρος-Λαρούς-Μπριτάνικα", στο λήμμα "Ατυχία", θα υπάρχει κάτι σαν "(η) βλ. λ. PC Master". Μόλις είχε φύγει το περιοδικό για βιβλιοδεσία, φρέσκο-φρέσκο, με τη μελάνη να μυρίζει ακόμα νωπή στις σελίδες του, και μαθαίνουμε για την ανακοίνωση του Υπουργείου Οικονομικών, η οποία έφερε τα πάνω-κάτω στην ερμηνεία του επίμαχου νόμου 3037/2002. Το κακό, όμως, είχε ήδη γίνει: Το Grand Prix Βορείου Ελλάδος είχε αναβληθεί. Θα το ξαναεπιχειρήσουμε, πάντως, και ελπίζουμε αυτή τη φορά οι προσπάθειές μας να στεφθούν με επιτυχία. Πότε; Χμ, αυτή είναι μια πολύ καλή ερώτηση...

Τουλάχιστον δεν θα αναβληθεί (καταπώς φαίνεται) το Grand Prix Αθηνών, που θα γίνει τον Δεκέμβριο (γεγονός, βέβαια, που πιθανότατα αφήνει τους Θεσσαλονικείς παγερά αδιάφορους). Ας ελπίσουμε να μη βγει καμιά ντιρεκτίβα τελευταία στιγμή και μας χαλάσει πάλι τα σχέδια. Λεπτομέρειες για τις τελευταίες εξελίξεις όσον αφορά στον παιχνιδονόμο θα βρείτε στο σχετικό άρθρο του Β. Κράτσα που υπάρχει στο τεύχος αυτό.

Μέσω του ερωτηματολογίου που υπάρχει ως ένθετο στο περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας, ζητάμε τη γνώμη σας για διάφορα θέματα που αφορούν στη θεματολογία, στην εμφάνιση και στο συνοδευτικό CD του "PC Master". Οπως λέω πάντα, καλό θα ήταν να μην το παραμελήσετε και να στείλετε τις "απαντήσεις" σας. Αλλωστε, δεν βάζουμε τα ερωτηματολόγια για να γεμίζουμε σελίδες, για να καλυτερέψουμε το περιοδικό σας το κάνουμε. Αν δεν μας δώσετε να καταλάβουμε τι σας αρέσει και τι όχι, πώς θα το υλοποιήσουμε;

Γιάννης Πατρίκος

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Ιάκωβος Βλιώρας, Κώστας Γεροντής, Αλέξιος Ευθυμίου, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Γιώργος Καρακατσιώτης, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Λουκάς, Ορέστης Μανούσος, Χρήστος Μάντζιος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Παρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γιώργος Κομιώτης
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Μαρία Μελίδου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Βασίλης Αναγνώστου, Δημήτρης Μαραγκάκης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



Περιεχόμενα

12 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των περιεχομένων του CD.

14 Next Generation
Τα gadgets του 21ου αιώνα.

16 PC Matrix
Στήλη για τα τεκταινόμενα στο χώρο των games, της πληροφορικής και του Internet.

28 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

34 Adventure & RPGs Update
Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventures και των RPGs.

38 PC Flash
Παρουσιάσεις προϊόντων και υπηρεσιών της ελληνικής αγοράς.

46 Πριν Αγοράσετε
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

54 Trouble Shooter
Η στήλη που φιλοδοξεί να σας λύσει τα χέρια μια για πάντα.

62 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της πληροφορικής.

64 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της πληροφορικής.

66 New Millennium
Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.

72 Νόμος 3037
Οι τελευταίες εξελίξεις γύρω από τον "τρομονόμο" περί απαγόρευσης παιγνιών.

76 Grand Prix 2002
Νικήσαμε, αδέρφια! Διαβάστε τα πάντα για το σημαντικότερο gaming event της πρωτεύουσας!

80 Είσαι το ταίρι μου
Μεγάλο συγκριτικό του "PC Master"! Δοκιμάσαμε και σας προτείνουμε τις καλύτερες κάρτες γραφικών.

88 Επιστημονική φαντασία στο Internet
Μόλις ολοκληρώσαμε ένα διασκεδαστικό ταξίδι στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας.

96 Mafia
Καθοδηγήστε τη μαφιόζικη συμμορία σας σε έναν πόλεμο βγαλμένο από τη δεκαετία του '30 στην Αμερική.

102 Icewind Dale 2
Το Icewind Dale της Bioware απέκτησε, επιτέλους, το μικρό "αδελφάκι" του. Κλασικό action RPG, στα χνάρια που άφησε το παιχνίδι-σταθμός Diablo.

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2002

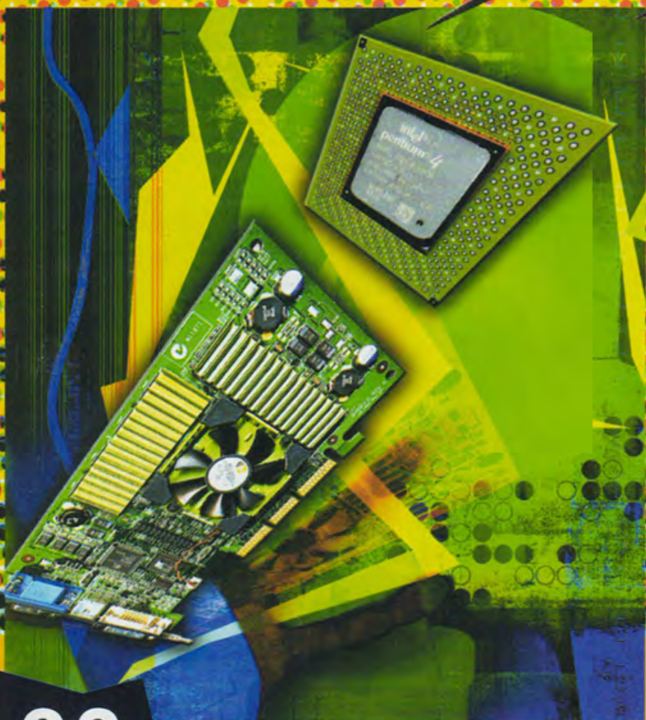
e-mail: pcmaster@compupress.gr



108 The Thing



122 Batman Vengeance



80 Είσαι το ταίρι μου

PC Master αλά... ψηφιακά

- **PROGRAMMING**
- **The 4th Coming**
  Η στήλη των φίλων του δημοφιλούς on-line RPG.

108 The Thing
Η κλασική ταινία του Κάρπεντερ μεταφέρεται, επιτέλους, στους υπολογιστές μας!

112 Wizardry 8
Το κλασικό RPG επιστρέφει χρόνια μετά την τελευταία εμφάνισή του!

118 Delta Force: Task Force Dagger
Ακόμα ένα action game με μιλιταριστικό υπόβαθρο. Δράση και τακτική στο ίδιο πακέτο.

122 Batman Vengeance
Ο Σκοτεινός Ιππότης περίμενε χρόνια την επιστροφή του στις οθόνες των υπολογιστών!

126 Star Trek: Bridge Commander
Ισως το καλύτερο παιχνίδι από το πάνθεον του Star Trek που έχετε δει μέχρι σήμερα.

130 Gore
Ενα first person shooter της παλιάς σχολής, με μπόλικη δράση.

134 Star Wars: Galactic Battlegrounds: The Clone Campaign
Το expansion που βασίζεται στη δεύτερη ταινία της θλογίας των Star Wars!

136 Hints & Tips
Μήπως σε αυτές τις σελίδες θα βρείτε λύσεις στα προβλήματά σας με τα games;

142 Adventure SOS
Λύσεις και hints για adventures.

148 Dark Side
Σχόλια και παρασκήνια από τον κόσμο των computer games.

150 FANzine
Ειδήσεις, νέα, σχόλια, παρασκήνια και πολλά ενδιαφέροντα από τη μεγάλη οικογένεια των PC users!

160 MODified gaming
Η στήλη για τα modifications των αγαπημένων σας παιχνιδιών.

166 Utopia
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

176 Do it Yourself
Βελτιώστε την απόδοση του συστήματός σας στα Windows XP!

182 Αλληλογραφία
Ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

190 Cinemaster
Παρουσιάσεις νέων ταινιών, κριτικές, DVD releases και νέα από τον κινηματογράφο.

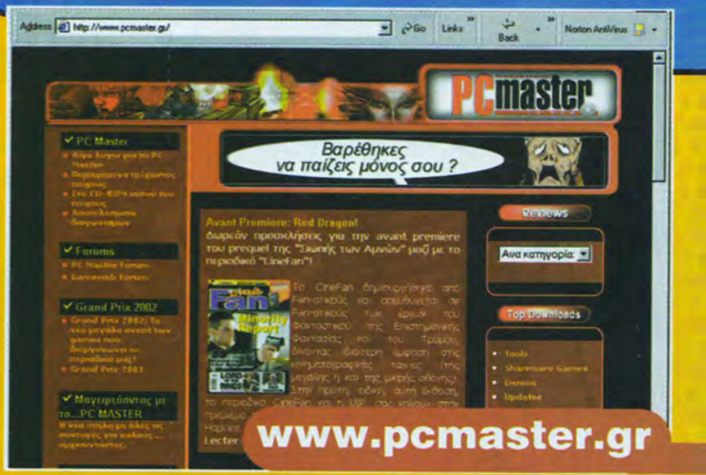
193 Game Index
Η λίστα του... "PC Master" με τα reviews των 12 τελευταίων μηνών.

194 Τα κόμιξ του "PC Master"
Μία χιουμοριστική ματιά στα gaming γεγονότα.

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!





GAMEWEB

Το GameWeb περιέχει ουκ ολίγα "καλούδια" για τους επισκέπτες του. Ας δούμε μερικά από αυτά:

TOP TEN

Μην ξεχνάτε να ψηφίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια στο GameWeb, διαμορφώνοντας έτσι το TOP TEN του. Είναι ένα TOP TEN βασισμένο αποκλειστικά και μόνο στις δικές σας προτιμήσεις, γι' αυτό θα πρέπει να το χαρακτηρίσουμε ως το εγκυρότερο απ' όλα! Φυσικά, μην ξεχνάτε όλα τα νέα reviews και previews που παρελαύνουν στις σελίδες του GameWeb.

ΘΕΜΑΤΑ

Αφιέρωμα στο Warcraft 3 αλλά και πολλές προσθήκες στην κοινότητα του GameWeb! Σημαντική στήλη αυτή των downloads, όπου μπορείτε να βρείτε ό,τι νεότερο κυκλοφορεί σε patch, modification και λοιπά "καλούδια", που θα αναλάβουν να στολίσουν το PC σας (wallpapers, themes κ.ά.). Μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά στα διασκεδαστικά παιχνίδια της στήλης "Quickplay", καθώς και στα νέα θέματα που ακολουθούν ακριβώς από κάτω. Φυσικά, μην παραλείψετε να διαβάσετε τη στήλη Game Developer, η οποία μάλιστα γνωρίζει ασυνήθιστη επιτυχία!

PC MASTER SITE

Πολλά και ενδιαφέροντα μπορεί κανείς να βρει στο PC Master site αυτόν το μήνα. Ας δούμε τα κυριότερα από αυτά:

FORUM

Αναψαν τα αίματα στο forum του "PC Master"! Εκτός από τις καθιερωμένες απορίες αλλά και τα αρκετά polls (έλεος πια, βρε παιδιά) άρχισαν και οι "τσακωμοί" μεταξύ "παλαιότερων" και "νεότερων" μελών, καθώς και τα παράπονα από μερικούς! Τελικά, το forum του "PC Master" είναι ένας τόπος όπου "φωτογραφίζονται" τόσο οι εξελίξεις όσο και οι προτιμήσεις αρκετών. Βλέπουμε, λοιπόν, συχνά πυκνά πολλά "debates" για τη μουσική, το ντύσιμο, τους τρόπους συμπεριφοράς κ.ά. Βεβαίως, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πρόκειται για ένα computer-oriented forum, αυτό δεν το περιορίζει, όμως, να επεκταθεί και με άλλα ζητήματα - ακόμα και κοινωνικά. Μέχρι και για τις εκλογές συζητούν μερικοί!

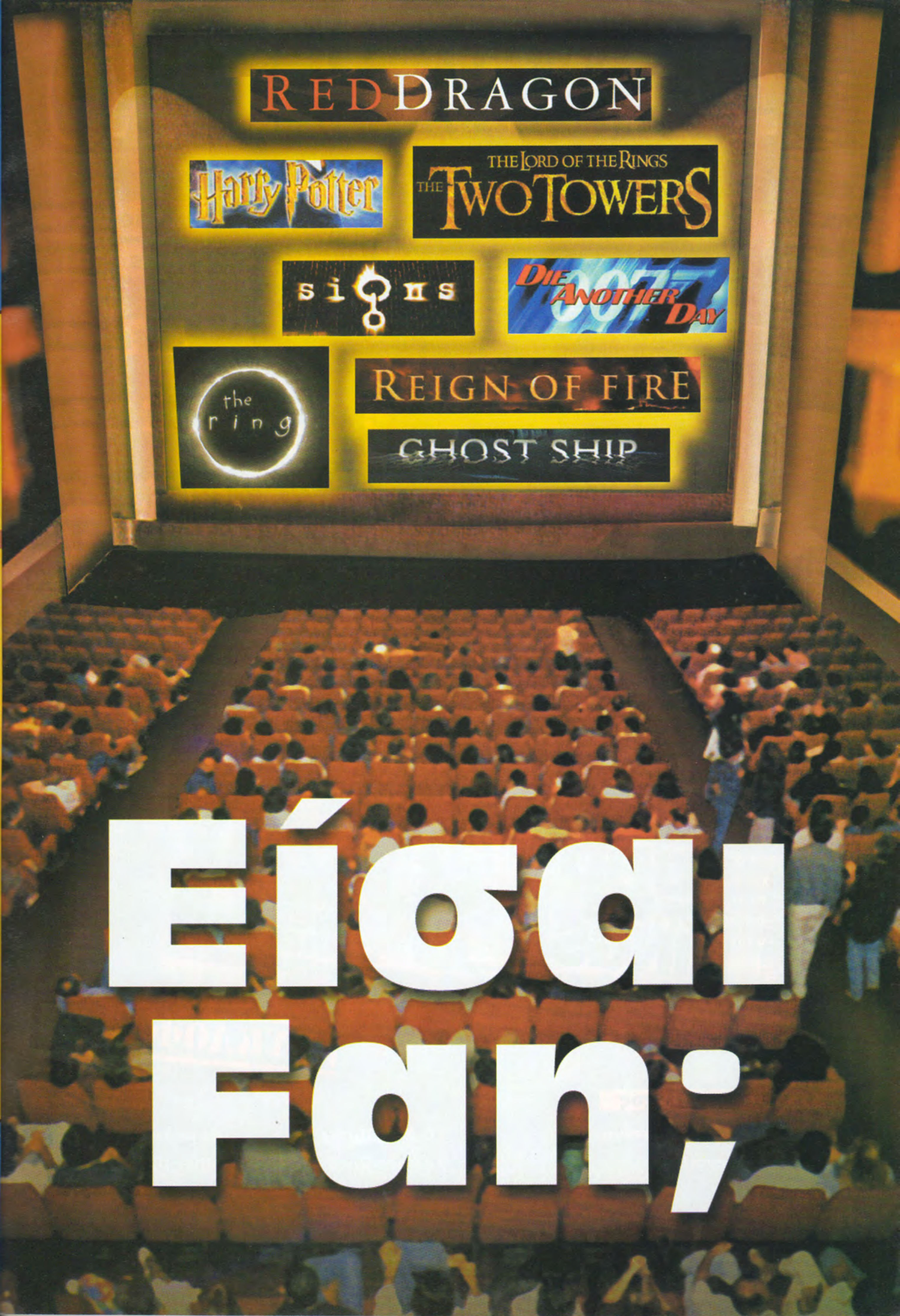
ΘΕΜΑΤΑ

Το κεντρικό θέμα που δεσπόζει στην κεντρική σελίδα είναι, φυσικά, το νέο μας "αδερφάκι", το περιοδικό "CinéFan". Οπως θα δείτε και στη σελίδα του, πρόκειται για ένα περιοδικό που δημιουργήθηκε με μεράκι από λάτρεις του σινεμά και απευθύνεται σε λάτρεις του σινεμά! Στη συνέχεια, ο νόμος 3037 συνεχίζει να δεσπόζει ως το σημαντικότερο γεγονός, ειδικά τώρα που ετοιμάζουμε το Grand Prix 2002 για την Αθήνα! Μείνετε συντονισμένοι για το μεγάλο αυτό γεγονός!

Τι Σας... Περιμένει!

Για τον επόμενο μήνα οι υπεύθυνοι των δύο sites έχουν προγραμματίσει για εσάς αρκετές εκπλήξεις. Αυτή τη στιγμή δεν είμαστε σε θέση να σας γράψουμε περισσότερα, αλλά να είστε έτοιμοι για όλα! Επίσης, τα downloads του GameWeb θα αυξηθούν και θα συμπεριληφθούν σε αυτά πολλά ενδιαφέροντα fan games και όχι μόνο. Φυσικά, δεν είναι μόνο αυτά! Αλλά μη σας κρατάμε άλλο. Ολόκληρο "PC Master" έχετε στα χέρια σας. Βουρ για μελέτη, λοιπόν!

Είσαι Fan;

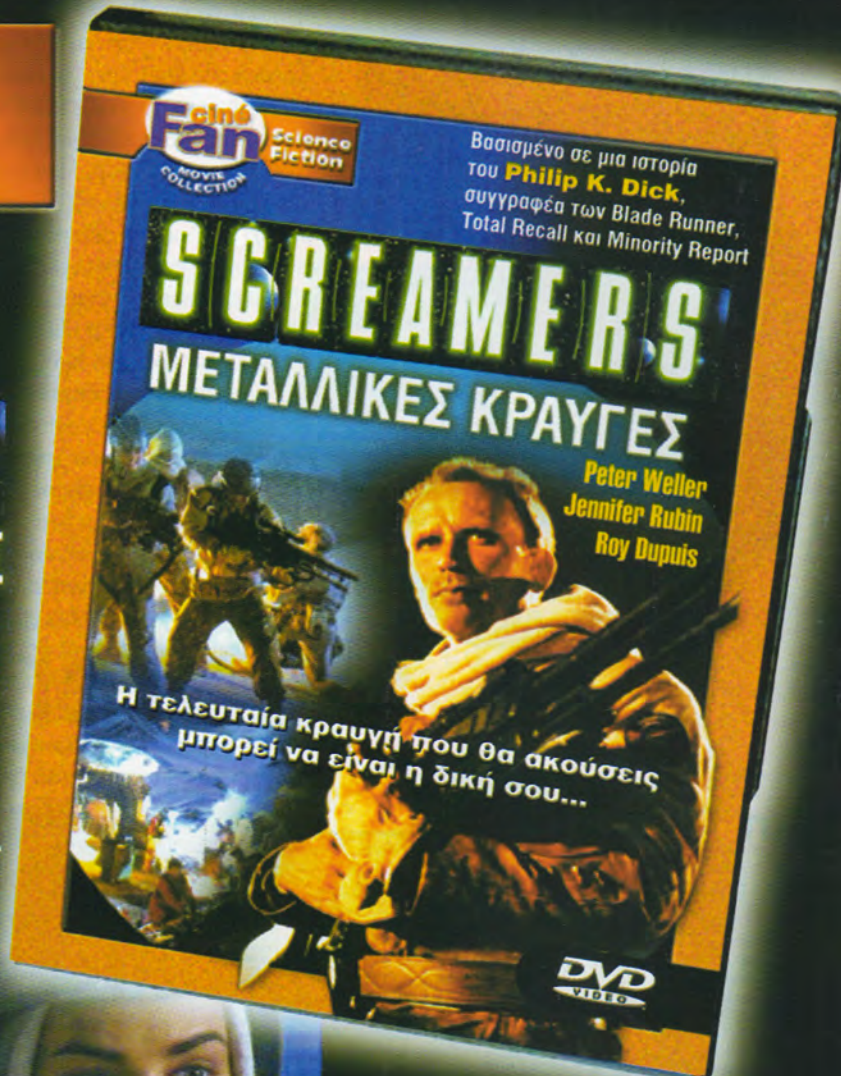

RED DRAGON
Harry Potter
THE LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS
signs
DIE ANOTHER DAY
007
the ring
REIGN OF FIRE
GHOST SHIP

ΣΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ!

ΔΩΡΟ DVD

SCREAMERS
ΜΕΤΑΛΛΙΚΕΣ ΚΡΑΥΓΕΣ

Βασισμένο στο διήγημα "Second Variety" του Philip K. Dick, το "Screamers" εξετάζει μια πιθανή, αλλά καθόλου ευχάριστη "παρενέργεια" της τεχνολογίας: τη στροφή των ανθρώπινων κατασκευασμάτων ενάντια στο δημιουργό τους...





Μηχανές γεμάτες λεπίδες, τα Screamers έχουν σχεδιαστεί για να καταστρέφουν οποιαδήποτε μορφή ζωής. Οποιαδήποτε. Χωρίς καμία εξαίρεση...

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε DVD Players



CD-ROM Pages

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Νοέμβριος... Τι συμβαίνει κάθε Νοέμβριο; Για να δούμε... Προετοιμάζεστε για τις γιορτές, για το Grand Prix... τι άλλο; Βαρετά πράγματα, ε; Ευτυχώς που υπάρχει και το CD-ROM του "PC Master" για να ξενοιάσετε λίγο από τα πάσης φύσεως διαβάσματα και εκπαιδευτικά ιδρύματα. Εχουμε και λέμε: 400 τόσα MB demo του εντυπωσιακού Medieval: Total War και, φυσικά, το Counter-Strike 1.5, για το οποίο μας βγάζατε το λάδι κάτι μήνες τώρα! Επίσης, ο μεσιέ Κόντης δεν παρέλειψε να συνεισφέρει με δύο επαναστατικά mods για το παιχνιδάκι που σας δωρίσαμε στο προηγούμενο τεύχος! Τι εννοώ; Θα δείτε!

Demos

HIT OF THE MONTH

COUNTER-STRIKE VERSION 1.5



Υστερα από απαίτηση πολλών αναγνωστών (ίσα με το 60% του ενεργού εκλογικού σώματος) σας προσφέρουμε την τελευταία full version του Counter-Strike (version 1.5). Η έκδοση αυτή μπορεί να εγκατασταθεί "πάνω" στο Half-Life, ενώ όσοι από εσάς έχουν αγοράσει τη retail έκδοση του παιχνιδιού, ΔΕΝ μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτό το αρχείο. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την εγκατάσταση του modification μπορείτε να βρείτε στη στήλη "MODified Gaming" του βραβευμένου με νόμπελ μαγειρικής, επίτιμου πολίτη της Τανζανίας, κατασκευαστή Web sites, υδραυλικού και ποιητή Νίκου Κόντη.

SHERLOCK HOLMES & THE CURSE OF THE MUMMY

Εταιρεία: Frogwares
Απαιτήσεις: Pentium 300, 64MB μνήμη, 8MB κάρτα γραφικών, Windows 98, Me, XP, DirectX 8.1
URL: http://www.frogwares.com.ua/sherlock/

Ο πολυμήχανος όσο και διάσημος ντετέκτιβ Sherlock Holmes κυνηγά μια μούμια! Ξαφνιαστήκατε; Δεν θα έπρεπε, καθώς ο Sherlock, ως τζέντλεμαν που είναι, δεν μπορούσε παρά να δεχτεί να βοηθήσει την Elisabeth Montcalfe, όταν αυτή τον εκλιπαρεί να τη σώσει από το φρικιαστικό απέθαντο πλασματάκι (το γλυκό μου). Ο μπαμπάς της, λοιπόν, εξαφανίστηκε λίγο καιρό πριν και σύμφωνα με το πόρισμα της Σκότλαντ Γιαρντ, αφαίρεσε τη ζωή του σε μια στιγμή παράνοιας. Φυσικά, η αγαπημένη του κόρη δεν θα μπορούσε ποτέ να πιστέψει ότι ο μπα-

utilities

► **ACROBAT READER:** Η πέμπτη έκδοση του δημοφιλούς .pdf reader. Με το πρόγραμμα αυτό μπορείτε να ανοίξετε αρχεία ηλεκτρονικού κειμένου, όπως είναι οι στήλες "Programming" και "The 4th Coming" του "PC Master".

► **AGENT:** Ενας δυναμικός reader για την περιήγησή σας στα newsgroups.

► **CUTE FTP:** Μετατρέψτε τη μεταφορά αρχείων με FTP σε μία "χαριτωμένη" διαδικασία!

► **GET RIGHT:** Η τελευταία έκδοση του δημοφιλούς download manager. Με αυτό μπορείτε να διαχειρίζεστε εύκολα τα downloads σας, κερδίζοντας χρόνο αλλά και αποφεύγοντας λάθη αποσύνδεσης του δικτύου.

► **ICQ:** Το απόλυτο εργαλείο επικοινωνίας στην 2002a έκδοσή του. Βρείτε φίλους, μιλήστε μαζί τους on-line, στη μεγαλύτερη ίσως δικτυακή κοινότητα.

► **WINRAR:** Αν η αποσυμπίεση αρχείων rar σας προβληματίζει, εγκαταστήστε το συγκεκριμένο utility.

► **WINZIP:** Πρόγραμμα συμπίεσης που δεν πρέπει να λείπει από κανένα PC.



μπάκας της ήταν παρανοϊκός - μάλιστα, βαθιά στην ψυχούλα της πιστεύει πως είναι ακόμα ζωντανός! Ο Sherlock Holmes, λοιπόν, μη μπορώντας να αντισταθεί στην πρόκληση της λύσης ενός ακόμα μυστηρίου, καταφθάνει στην έπαυλη του λόρδου Montcalfe (ήταν και λόρδος, τρομάρα του) για να ξεκινήσει τις έρευνές του. Βεβαίως, το οίκημα είναι γεμάτο παγίδες και μυστικά -τα οποία ο αθεόφοβος λόρδος είχε κρατήσει κρυφά όλα αυτά τα χρόνια- ενώ ο πυρήνας όλων αυτών προστατεύεται από τις ανίερες δυνάμεις μιας μου-ού-μι-α-α-ς! Μπρρρρρ!

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Εταιρεία: Creative Assembly
Απαιτήσεις: Pentium 350, 128MB μνήμη, 16MB 3D κάρτα γραφικών, Windows 98, Me, XP, DirectX 8.1
URL: http://www.totalwar.com/

Αν ψάχνατε για ένα υπερπλήρες, επικό και ρεαλιστικό παιχνίδι, μάλλον πρέπει να "ρίξετε άγκυρα" στο Medieval: Total War. Οσοι διαβάσατε το εκτενές review του προηγούμενου τεύχους, σίγουρα θα καταλάβατε πως πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους του! Επικές, τεράστιες μάχες, αναρίθμητοι στρατοί, τεράστια θέατρα επιχειρήσεων και σενάριο που πηγάζει από τα σκοτεινότερα χρόνια της ανθρώπινης ιστορίας. Ποτέ ένα παιχνίδι στρατηγικής δεν κατόρθωσε να μπλέξει τόσα πολλά αλλά συγχρόνως οικεία στοιχεία όπως το Medieval. Οσοι έχετε παίξει το Shogun: Total War δεν έχετε παρά να περιμένετε ...πολλά περισσότερα από το νέο "διαμάντι" της Creative Assembly. Το Medieval είναι ένα πολύ ρεαλιστικό παιχνίδι, όπου παίζουν ρόλο η αντοχή του στρατού σας, τα πυρομαχικά που έχει στη διάθεσή του, η θέση που καταλαμβάνει στο πεδίο της μάχης, το ηθικό του. Η κατάστρωση ενός καλού σχεδίου μάχης και το καθαρό, προνοητικό μυαλό είναι στοιχεία που επιβραβεύει το παιχνίδι. Και αυτό αντανακλάται στο Medieval με τη δυσκολία που υπάρχει στο να αποσύρετε αυτοστιγμεί τις μονάδες σας από την "καρδιά" της μάχης, να τις ανασυντάξετε και να αντεπιτεθείτε. Μια κίνηση οπισθοχώρησης για ανασυγκρότηση αφήνει εκτεθειμένες κάποιες μονάδες και αυτή η στιγμιαία έλλειψη αλληλοκάλυψης είναι που θα σας φέρει αγκαλιά με την καταστροφή. Για τους άπιστους Θωμάδες, αλλά και για τους άλλους, τους φανατικούς Waracráφτηδες, στο CD-ROM υπάρχει το demo που θα εξανεμίσει πάσα αμφιβολία! 400MB demo είναι αυτά, θα μπορέσετε να μπείτε για τα καλά στο gameplay του παιχνιδιού.



modifications

Εκτός από το Counter-Strike 1.5 στο φάκελο των modifications θα βρείτε δύο mods για το "καυτό" action game Unreal Tournament που πήρατε δωράκι με το προηγούμενο "PC Master". Πρόκειται για επαναστατικά mods, οδηγίες για το οποία θα βρείτε στη στήλη "Modified Gaming":

- **UNREAL TOURNAMENT - THIEVERY 1.2**
- **UNREAL TOURNAMENT - AIR-FIGHT 3**

drivers

Δύο οικογένειες κυριαρχούν τα τελευταία χρόνια στον τομέα των καρτών γραφικών. Αυτόν το μήνα έχουμε τις τελευταίες εκδόσεις οδηγών Catalyst και Detonator (XP) για τις κάρτες των ATI και nVIDIA αντίστοιχα. Οι οδηγοί είναι για τα Windows XP, φυσιολογικά, καθώς πλέον το νέο λειτουργικό σύστημα κυριαρχεί.

- **CATALYST 2.3:** Οι νέοι οδηγοί της ATI για όλες τις κάρτες Radeon, για Windows XP.
- **DETONATOR 30.82 και 40.72:** Οι αντίστοιχοι της nVIDIA για Windows XP.

patches

- **JEDI OUTCAST:** Εκδοση 1.04
- **WARCRAFT 3:** Εκδοση 1.02A
- **MORROWIND:** Εκδοση 120722
- **NEVERWINTER NIGHTS:** Εκδοση 1246736

extras

Λόγω του τεράστιου μεγέθους του Counter-Strike 1.5, καθώς και του εντυπωσιακού demo του Medieval: Total War, τα extras αυτού του μήνα έχουν, φυσιολογικά, περιοριστεί σε αριθμό.

- **T4C CLIENT:** Οι εξελίξεις καλπάζουν. Νέος client για το δημοφιλές on-line RPG T4C είναι γεγονός! Οσοι πιστοί, εγκαταστήστε τον αμέσως για ακόμα πιο απολαυστικές περιηγήσεις στο μαγικό κόσμο του.
- **OPERA 3.2 ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ:** Με τη Netscape να υποχωρεί σταθερά, ανοίγει χώρος για έναν νέο, εναλλακτικό browser, ο οποίος δείχνει να έχει όλα τα απαραίτητα στοιχεία που θα τον κάνουν επιτυχημένο. Στο CD-ROM θα βρείτε την τελευταία έκδοσή του (ή της, αν προτιμάτε) Opera, πλήρως εξελληνισμένη!

pdf

- **PROGRAMMING:** Προγραμματισμός σε Visual Basic για όσους έχουν δημιουργικές ανησυχίες.
- **THE 4th COMING:** Η περιοχή που λατρεύουν οι φανατικοί του on-line gaming και του T4C.

Next generation

IRIVER IDP 100

ΝΕΟ "ΦΟΡΗΤΟ" ΑΙΜΑ

www.dataplay.com

Ιδού το μέλλον των φορητών αποθηκευτικών μέσων! Μιλάμε, φυσικά, για το μίνι ψηφιακό δίσκο, χωρητικότητας 500MB και μεγέθους κατοστάρικου (όσοι τα θυμάστε ακόμα). Η συσκευή που το συνοδεύει έχει το ρόλο της αναπαραγωγής και εγγραφής τέτοιων δίσκων και, φυσικά, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως εξωτερικό drive για PC! Θα μπορεί να παίξει όλα τα γνωστά multimedia formats (ήχου, εικόνας, βίντεο) και να αποθηκεύσει οποιαδήποτε μορφή data! Αυτή τη στιγμή η συσκευή κυκλοφορεί στην Αμερική με τιμή μόλις 350 δολάρια - αρκετά δελεαστική για όσα προσφέρει!





LEP PDA

ΕΤΣΙ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΚΙΝΗΤΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

www.btexact.com

Ναι, έτσι θα είναι! Το φουτουριστικό design με τις έντονες καμπύλες θα αντικαταστήσει τη mini panel όψη των σύγχρονων κινητών-PDAs! Επίσης, τα ενσύρματα μέσα επικοινωνίας θα αντικατασταθούν πλήρως από τις "φουτουριστικές" συσκευές BlueTooth! Για όσους αναρωτιούνται τι είναι αυτό το μπλε πράγμα με τις άσπρες ακτίνες, τους αποκαλύπτουμε πως δεν είναι πρόσοψη αλλά η οθόνη του! Μάλιστα, η οθόνη θα "τυλίγει" το σώμα της συσκευής, ενώ η επικοινωνία θα γίνεται εξ ολοκλήρου βάσει του προτύπου 3G για γρήγορη μεταφορά ακόμα και δεδομένων βίντεο!



MUVO

ΚΟΥΝΗΣΟΥ, ΦΙΛΑΡΑΚΟ

www.creative.com

Είχαμε συνηθίσει την Creative και τους φορητούς MP3 players της. Τι θα λέγατε και για μερικά υποφορητά; Το νεότατο MuVo είναι ένας μικροσκοπικός MP3 player, με δυνατότητες αποθήκευσης δεδομένων. Βασίζεται στο 64MB MuVo Memory module, τύπου USB flash card, το οποίο επιτρέπει την απευθείας σύνδεση χωρίς την ύπαρξη καλωδίων. Περί τα 15 μουσικά κομμάτια MP3 μπορούν να αποθηκευτούν στη μνήμη, ενώ η μπαταρία αρκεί για 12 ώρες συνεχούς λειτουργίας. Τη συσκευή συνοδεύουν ακουστικά τύπου "ψείρας".

VIDEO JUKEBOX

ΒΛΕΠΩ, ΒΛΕΠΕΙΣ, ΒΛΕΠΕΙ

www.archos.com

Ιδού ένα από τα πρώτα φορητά μηχανάκια της αγοράς που μπορούν να αναπαράγουν πλήρως μουσική και βίντεο (ακόμα και MPEG 4 και εικόνες). Το Video Jukebox διαθέτει σκληρό δίσκο 20GB και USB 2.0 για την ταχύτερη μεταφορά δεδομένων. Εκτός από τις ικανότητες αναπαραγωγής, μπορεί να δεχτεί μια γκάμα χρήσιμων περιφερειακών, όπως ψηφιακή βιντεοκάμερα 1.3 megapixel, με την οποία μπορεί να αποθηκεύσει βίντεο και εικόνες! Επίσης, δέχεται κάρτες CompactFlash και SmartMedia, ενώ η οθόνη του είναι, φυσικά, LCD και έγχρωμη!



RACE STATION

ΚΥΡΙΟΙ, ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ!

www.race-station.co.uk



Ισως το πιο εντυπωσιακό τιμόνι για home gaming σύστημα που έχω δει στη ζωή μου! Αποτελείται από ανατομική καρέκλα, τιμονιέρα τοποθετημένη σε ειδικό οπλισμό ώστε να ρυθμίζεται η θέση της ανάλογα με τις ανάγκες του παίκτη και, φυσικά, τα απαραίτητα πετάλια που, επίσης, είναι ενσωματωμένα ώστε να πέφτουν θύματα "σπρωξίματος" κάθε λίγο και λιγάκι! Αφθαστη ποιότητα κατασκευής και εντυπωσιακό design, που εγγυώνται σαφή πλεονεκτήματα για τους κατόχους PlayStation, που τους αρέσουν τα racing games και μπορούν να διαθέσουν τα απαραίτητα χρήματα (κάπου € 500,00).

CMT-C7NT

ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΤΟΝ ΚΥΒΟ

www.sony.com

Αν ψάχνετε για ένα από τα πιο μοδάτα μίνι συστήματα hi-fi, τότε η Sony κατορθώνει ακόμα μία φορά να σας ικανοποιήσει! Τεχνολογικά η συσκευή δεν έχει να επιδείξει κάτι νέο (διαθέτει, βεβαίως, όλα τα σύγχρονα hi-tech χαρακτηριστικά). Ομως, το εντυπωσιακό design σε συνδυασμό με το μικρό μέγεθος και τη σαφή εργονομία καθιστούν το CMT-C7NT τον ιδανικό σύντροφο κάθε εργένη που θέλει να εντυπωσιάσει!



Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζεται ο:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr

CRYPTO DC 130 Digital Camera

Δώστε ψηφιακή φωτογραφία στο λαό!

Η ελληνική εταιρεία Crypto διευρύνει συνεχώς τους κατασκευαστικούς και συνάμα εμπορικούς ορίζοντές της. Η DC 130 είναι η πρότασή της στις οικονομικές ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές.



Αν και μάλλον υβριδική, καθώς βασίζεται περισσότερο σε κατασκευαστικό προφίλ Web κάμερας παρά σε φωτογραφικής μηχανής, η DC 130 κατορθώνει να πιάσει αξιοπρεπέστατες αναλύσεις. Η εμφάνισή της είναι αρκετά "τετράγωνη", με μέγεθος αρκετά περιορισμένο και βάρος που δεν ξεπερνά τα 122 γραμμάρια. Ο φακός των 1,3 Mpixels αποδίδει μέγιστη ανάλυση 1.280x1.024 pixels, αριθμός ικανοποιητικός για μεσαίες χρήσεις. Η μνήμη που ενσωματώνεται είναι μεγέθους 8MB και πρακτικά μπορεί να αποθηκεύσει 4 εικόνες ανάλυσης 1.280x1.024 ή 48 εικόνες ανάλυσης 640x480 pixels. Ευτυχώς υπάρχει η δυνατότητα χρήσης για cartridges μνήμης Flash, διότι τα 8MB της κάμερας θεωρούνται ελάχιστα. Μέσω κάποιας κάρτας μπορείτε να ενσωματώσετε στη DC 130 μέχρι και 128MB, αυξάνοντας κατά πολύ τον αριθμό αποθηκευμένων φωτογραφιών (64) υψηλής ανάλυσης. Στη μηχανή ενσωματώνεται φλας, ενώ ως Web κάμερα μπορεί να συλλαμβάνει βίντεο με ρυθμό 16 καρέ το δευτερόλεπτο σε ανάλυση 160x120 pixels. Η φορητή λειτουργία της απαιτεί δύο μπαταρίες AA. Η διάθεσή της γίνεται από την Crypto Πληροφορική ΑΒΕ (τηλ.: 010 6122513) και η τιμή της κυμαίνεται περί τα € 110,00 + ΦΠΑ.

➤ **www.crypto.gr**

USB Instant DVD

Μια έξυπνη πρόταση για τους δημιουργούς ταινιών!

Οταν μια συσκευή μπορεί να κάνει παιχνιδάκι τη διαδικασία συμπίεσης ακολουθιών βίντεο, μάλιστα χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις σε hardware αλλά και σε γνώσεις απ' τη μεριά του χρήστη, δεν μπορεί παρά να είναι καλοδεχούμενη.

Το USB Instant DVD είναι μια εκπληκτική συσκευή που αναλαμβάνει τη real time συμπίεση/αποσυμπίεση ακολουθιών βίντεο σε μορφή MPEG και ποιότητα όμοια με αυτήν ενός DVD. Η συσκευή είναι εξωτερικής σύνδεσης, η οποία επιτυγχάνεται μέσω θύρας USB 1.1. Στο πλάι της βρίσκονται όλες οι απαραίτητες συνδέσεις για την επικοινωνία με συσκευές βίντεο και ήχου, τύπου Composite, S-Video και mini-jack. Δυστυχώς, η συσκευή δεν έχει δυνατότητα σύνδεσης με ψηφιακές συσκευές, οπότε και το σήμα που περνά είναι αποκλειστικά αναλογικό. Πάντως, η ευκολία που παρέχει στη μεταφορά βίντεο δεδομένων, τόσο από το βίντεο όσο και από την κάμερά σας, αλλά και στη μετατροπή και συμπίεσή τους από αναλογικό σήμα σε αρχεία ψηφιακού βίντεο MPEG-1 ή MPEG-2 θα την κάνει ανάρπαστη. Τη συσκευή συνοδεύουν τα VideoStudio 6.0 για την επεξεργασία βίντεο, το Capture Wizard για τη σύλληψη βίντεο, το MyDVD 3.5 για να παράγετε τα δικά σας DVDs και το DVD Picture Show, που θα σας επιτρέψει να συνθέσετε slideshows από ταινίες VCD ή DVD. Εκτός από την επεξεργασία του βίντεο και την παραγωγή του, η συσκευή μέσω του VideoStudio 6.0 αναλαμβάνει εξ ολοκλήρου την εγγραφή των παραγωγών σας σε CD ή DVD (αν υπάρχει, φυσικά, το απαραίτητο recorder). Ελπίζουμε να δούμε σύντομα το USB Instant DVD για USB 2.0, το οποίο θα ενισχύει σαφώς την ταχύτητα κάθε εργασίας. Η συσκευή διατίθεται από τη Zegetron Α.Ε. (τηλ.: 010 6856000) και η τιμή της είναι € 272,00 + ΦΠΑ.



Infosystem 2002

Περασμένα μεγαλεία;

Ακολουθώντας κατά γράμμα τα σημεία των καιρών, η Infosystem 2002 στη Θεσσαλονίκη στιγματίστηκε από τη σημαντική μείωση συμμετοχής, τόσο των εκθετών όσο και των επισκεπτών.





Για ακόμη μία χρονιά η "καρδιά" της τεχνολογικής Ελλάδας χτυπούσε στη Θεσσαλονίκη. Το 4ήμερο από τις 3 έως και τις 6 Οκτωβρίου διεξήχθη στο Εκθεσιακό Κέντρο της HELEXPO η 16η Διεθνής Εκθεση Πληροφορικής Infosystem 2002. Το "PC Master" βρέθηκε εκεί, αν και όχι τόσο εορταστικά όσο θα θέλαμε. Το Grand Prix Βορείου Ελλάδας ήταν ήδη παρελθόν και έτσι δεν είχαμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε από κοντά τους Θεσσαλονικείς gamers και αναγνώστες μας. Μοιραία, λοιπόν, η περιήγησή μας στην έκθεση περιορίστηκε στο ρόλο του επισκέπτη.



Στην Infosystem 2002, λοιπόν, ήταν έκδηλη η καταναλωτική χροιά τόσο των περιπτέρων όσο και των προϊόντων. Με στόχο το μέσο καταναλωτή, οι εκθέτες προσέλκυσαν τον κόσμο με συμφέρουσες εκπτώσεις και δυναμική διάθεση καταναλωτικών προϊόντων. Οσον αφορά στους υπολογιστές, η παρουσία τους ήταν μάλλον περιορισμένη, καθώς ελάχιστες εταιρείες hardware επέδειξαν νέα προϊόντα, ενώ οι περισσότεροι διανομείς software έλαμψαν διά της απουσίας τους. Ευχάριστη εξαίρεση αποτέλεσε η παρουσία της Polygon, στο περίπτερο της οποίας μπορέσαμε να δούμε συστήματα υπολογιστών με δύο επεξεργαστές (τόσο της AMD όσο και της Intel), τις νέες κάρτες γραφικών της Suma και τις motherboards της Iwill. Στο περίπτερο της AMY το χώρο στόλισαν τα προϊόντα της Pinnacle, ενώ στο αντίστοιχο της Oktabit ξεχώρισαν προϊόντα των MSI και QDI. Οσον αφορά στο gaming, όπως προαναφέραμε, ήταν φτωχό, τουλάχιστον στον τομέα των PCs. Η παρουσία των PS2 και Xbox ήταν αρκετά "ζωντανή", ειδικά στο περίπτερο της Dionic, όπου εκτός των αρκετών κονσολών, που είχαν μετατρέψει το χώρο σε μια ηλεκτρονική "παιδική χαρά", και των κοριτσιών που στόλιζαν το τοπίο και αναστάτωναν τους gamers, έκανε την παρουσία του το πολυαναμενόμενο Colin McRae Rally 3, στο οποίο διεξήχθη και τουρνουά!





Δώρα από τα Μακεδονικά Περιφερειακά

Πάντως, την παράσταση έκλεψε η παρουσία των Μακεδονικών Περιφερειακών, τα οποία, κατόπιν κλήρω-



σης, δώρισαν σκληρούς δίσκους Western Digital Special Edition, χωρητικότητας -κρατηθείτε- 120GB! Η κλήρωση διεξήχθη στο περίπτερο των Cybersoft και Zero One με την υποστήριξη των Μακεδονικών Περιφερειακών. Οι τυχεροί είναι πλέον κάτοχοι σκληρών δίσκων WD JB 120GB, οι οποίοι είναι οι ταχύτεροι αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά και διαθέτουν 8MB μνήμη cache, βελτιστοποιώντας την απόδοσή τους ειδικά κατά την αποθήκευση και επεξεργασία δεδομένων από και προς λειτουργίες και συσκευές video editing, digital camcorders, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, scanners και ψηφιακές μουσικές συλλογές.

Flash

ΒΙΑ, ΣΕΞ ΚΑΙ... ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

Ποιος δεν γνωρίζει το Hitman 2, την πολυαναμενόμενη συνέχεια ενός αρκετά καλού παιχνιδιού, που κατάφερε να ξεπεράσει όλα τα μειονεκτήματα του προκατόχου του; Αυτό που, όμως, δεν γνωρίζετε είναι πως το διαφημιστικό που η EIDOS αποφάσισε να προβάλει σε μεγάλα τηλεοπτικά δίκτυα του εξωτερικού για να προωθήσει το νέο αυτό παιχνίδι απορρίφθηκε ασυζητητί! Ο λόγος; Περιέχει, λένε (γιατί εμείς δεν το έχουμε δει), πολλή βία, σεξ και "γραφικά" γραφικά! Με αφορμή αυτό, μια κραυγή αναβλύζει από τα σωθικά μας: Αγαπητή Eidos, μη μασάς! Μη δίνεις σημασία στο MTV, το Sci-Fi Channel, το ABC Sports και το Αλ Τζαζίρα! Στείλε σε εμάς το διαφημιστικό, να το εκτιμήσουμε όπως πρέπει!



"Σκούρα" τα βρήκε η Eidos με το διαφημιστικό του Hitman 2, αφού κορυφαία κανάλια του εξωτερικού αρνήθηκαν τον... "ξεπεσμό" της προβολής του!

Die maggots!

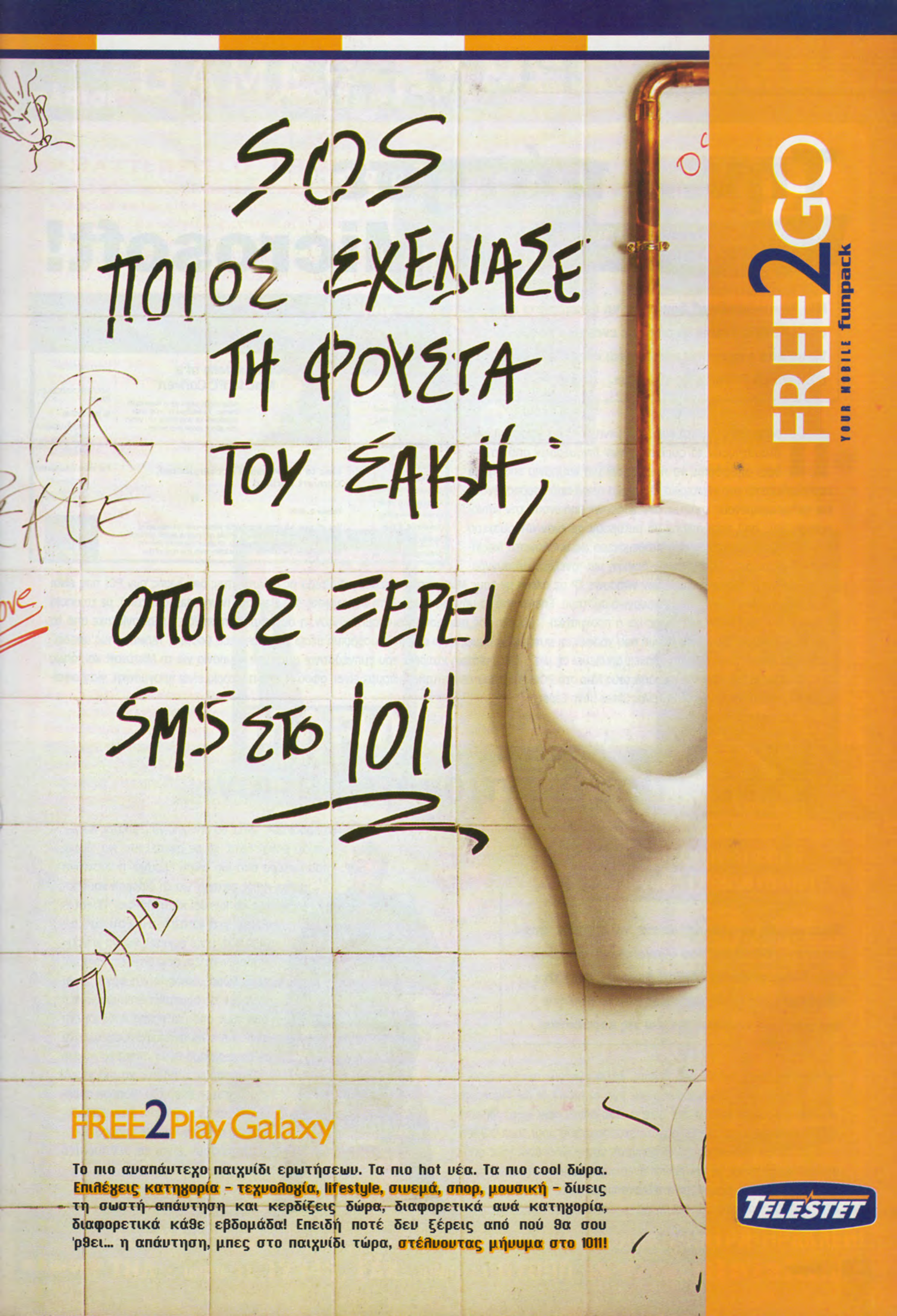
Ε ρε, τι γέλια ρίξαμε με τον Χάρη, όταν διαβάσαμε αυτή την είδηση...

Τώρα πώς να γράψω τέτοια είδηση; Ο Χάρης με κοιτάζει με μισό μάτι και ο Κράτσμαν... Ας την παρουσιάσω, όμως, σε στυλ "ιστοριούλας", για να μη σας... "κάτσει" περίεργα!

Ο 24χρονος Kim ήταν άνεργος και μέχρι να βρει κάπου εργασία, ξόδευε ένα σημαντικό ποσοστό του χρόνου του παίζοντας παιχνίδια. Προφανώς, μη έχοντας τι άλλο να κάνει, μετέτρεψε ασυναίσθητα το περιστασιακό gaming σε μανία. Ετσι, η συχνότητα μεταξύ των gaming sessions του μειωνόταν, ενώ ο χρόνος που τους αφιέρωνε αυξανόταν. Κάποια στιγμή, λοιπόν, ο εθισμός του έφτασε σε τέτοια επίπεδα, ώστε έπαιζε για μέρες ολόκληρες. Πού τα γνωρίζουμε όλα αυτά, θα μας ρωτήσετε... Πουθενά. Από το μυαλό μας τα βγάζουμε. Ετσι ίσως φαίνεται λίγο πιο λογικό το ότι ο προαναφερθείς Κορεάτης Kim πέθανε στην τουαλέτα ενός net café στην περιοχή Kwangju, 260 χιλιόμετρα από τη Σεούλ, ύστερα από 86 συνεχόμενες ώρες παιχνιδιού, δίχως ύπνο, τροφή ή κάποιου είδους ξεκούραση. Το πρώτο σημάδι εμφανίστηκε όταν, κάποια στιγμή, λιποθύμησε στο κατάστημα. Σύντομα ανέκτησε τις αισθήσεις του και πήγε στην τουαλέτα, όπου αργότερα βρέθηκε νεκρός. Στη Βόρεια Κορέα, όπου εξελίχθηκε το περιστατικό, υπάρχουν περισσότερα από 22.000 καταστήματα αυτού του είδους - μόνο που αντί για net cafés καλούνται "PC rooms". Περισσότεροι από τους μισούς κατοίκους της περιοχής (της οποίας ο πληθυσμός αγγίζει τα 47 εκατομμύρια) έχουν πρόσβαση στο Internet, είτε από δικούς τους υπολογιστές είτε μέσα από αυτά. Ο θάνατος του Kim φαντάζει σαν μια βελόνα στα άχυρα μέσα σε ένα τέτοιο περιβάλλον. Πρέπει, όμως, να του δώσουμε τη δέουσα σημασία. Αρχικά αντιμετώπισα το γεγονός ειρωνικά, όπως ίσως κάνετε και εσείς. Να σας θυμίσω, όμως, πως άλλος ένας νέος αυτοκτόνησε όταν "του έφαγαν" το χαρακτήρα που είχε στο Everquest, ένας άλλος (Κορεάτης και πάλι, αν δεν απατώμαι) πέθανε από ανακοπή ύστερα από δύο συνεχόμενες μέρες Counter-Strike, ενώ, όπως με πληροφορεί ο Χάρης, ένας πιτσιρικάς στην Ιταλία ταυτίστηκε με τον Ken του Street Fighter και... πήρε τους δρόμους για να σώσει αβοήθητες γυναίκες! Τι να πούμε ύστερα απ' όλα αυτά... Το φαινόμενο επεκτείνεται και καλά θα κάνετε να προσέχετε. Προσπαθήστε να καταλάβετε μόνοι σας πόσο σας εθίζει ο υπολογιστής και προσαρμόστε τις ώρες σας ώστε να μην αποτελεί το μοναδικό χόμπι και ενδιαφέρον σας. Εκτός, βέβαια, αν σκοπεύετε να ταξιδέψετε και εσείς στο Longest Journey... του Kim...



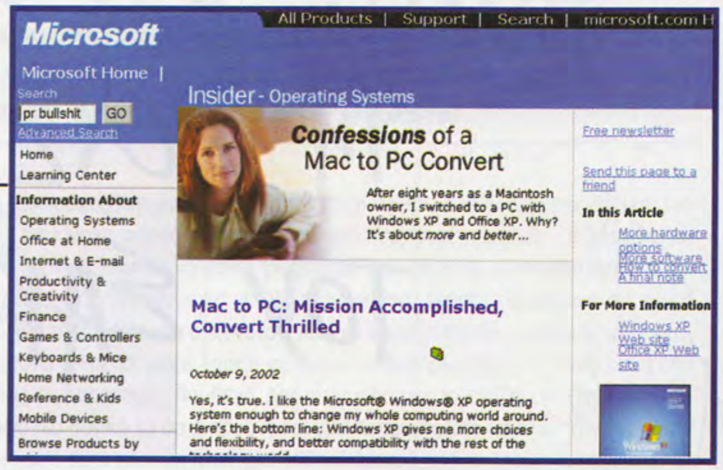
Ο εθισμός που προκαλούν τα μοντέρνα παιχνίδια υψηλής έντασης μπορεί να αποβεί μοιραίος για κάποιους νέους.


SOS
ΠΟΙΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΕ
ΤΗ ΦΟΥΣΤΑ
ΤΟΥ ΣΑΚΗ;
ΟΠΟΙΟΣ ΞΕΡΕΙ
SMS ΣΤΟ 1011
FREE2GO
YOUR MOBILE funpack
FREE2Play Galaxy
Το πιο αναπάντεχο παιχνίδι ερωτήσεων. Τα πιο hot νέα. Τα πιο cool δώρα. Επιλέγεις κατηγορία - τεχνολογία, lifestyle, σινεμά, σπορ, μουσική - δίνεις τη σωστή απάντηση και κερδίζεις δώρα, διαφορετικά ανά κατηγορία, διαφορετικά κάθε εβδομάδα! Επειδή ποτέ δεν ξέρεις από πού θα σου 'ρθει... η απάντηση, μπες στο παιχνίδι τώρα, στέλνοντας μήνυμα στο 1011!
TELESTET

Την... πάτησε η Microsoft!

Οποιος σκάβει το λάκκο τ' αλλουνού...

Μία "αντικαμπάνια" δοκίμασε να υλοποιήσει η Microsoft, που τελικά στράφηκε εναντίον της... Το αν όσα παρουσιάζονταν είναι αληθινά, μόνο ο Sherlock Holmes το γνωρίζει.



Πρόσφατα η γνωστή και αγαπημένη εταιρεία (παρακαλώ να σταματήσουν τα ουρλιαχτά των λινουξάδων από το βάθος) αποφάσισε να παρωδήσει μια καμπάνια της Apple που εξελίσσεται στο εξωτερικό, όπου μια σειρά από κουρασμένους και ταλαιπωρημένους χρήστες των Windows δηλώνουν την ικανοποίησή τους που αποφάσισαν να μεταβούν σε έναν απλούστερο στη χρήση και χαρακτηριστικά σταθερότερο ως υπολογιστή Macintosh. Στην εκδοχή της Microsoft, λοιπόν, μια "ανεξάρτητη συγγραφέας" ομολογούσε τις... χάρες των Windows XP σε σχέση με τους Mac, υποστηρίζοντας ιδιαίτερα τις δυνατότητες δικτύωσης των PCs που είναι εξοπλισμένα με το νέο αυτό λειτουργικό σύστημα. Επειτα από το μήνυμα αναγνώστη στο γνωστό site Slashdot (www.slashdot.com), με το οποίο η γνησιότητα της όλης καμπάνιας και η πραγματική... ύπαρξη της συγγραφέα αμφισβητούνταν, η συγκεκριμένη σελίδα... εξαφανίστηκε από το site της Microsoft (αν και τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές είναι ακόμη προσβάσιμη μέσω της cache του Google). Τελικά, όπως αποδείχτηκε, το άτομο αυτό όντως υπάρχει! Δουλεύει σε μια... διαφημιστική εταιρεία που εμπνεύστηκε αυτή την καμπάνια για τη Microsoft και, όπως υποστηρίζει, όντως έχει μεταβεί από τους Mac στα PCs. Αυτό που δεν καταλαβαίνουμε είναι, αφού τελικά η ιστορία είναι πραγματική, γιατί αφαίρεσε τη σελίδα της η Microsoft; Ενας Gates μόνο ξέρει...

Lucasfilm εναντίον πειρατών

Η σκοτεινή πλευρά της (αστυνομικής) "δύναμης"

Είναι καιρός να ολοκληρώσετε τη νίκη σας απέναντι στις δυνάμεις του άξονα στο expansion του Medal of Honor: Allied Assault. Φορέστε την παραλλαγή σας και αποσπάστε από τον παππού σας το παλιό M1 και τις καραβάνες!

Πειρατικές ταινίες μού θέλατε, ε; Πόλεμο των άστρων ζητούσατε, έτσι; Χαρήκατε που είχε βγει το Attack of the Clones σε πειρατική έκδοση στο Δίκτυο, δύο μήνες πριν να προβληθεί επίσημα... Ε, καιρός να τα ξεχάσετε αυτά, πουλάκια μου! Shea O'Brien είναι το όνομα του ατόμου που φρόντισε να προμηθεύσει τους απανταχού πειρατόβιους με την πρώτη ανεπίσημη κόπια της ταινίας, αφού είχε πρόσβαση στο αρχικό, μη επεξεργασμένο υλικό της. Βλέπετε, η θέση του "βοηθού παραγωγής" σε μια ταινία σού δίνει ικανοποιητική πρόσβαση, ώστε να μπορείς να... βουτάς κόπιες (και όχι μόνο) δίχως να σε προσέξουν. Να, όμως, που ύστερα από μια μικρή έρευνα, η Lucasfilm βρήκε ποιος έφταιγε για τη διαρροή και αποφάσισε να κινηθεί καταλλήλως. 13 κατηγορίες για κλοπή υλικού, αξίας $450.000, είναι αρκετές για να κάνουν κάποιον να ξανασκεφτεί τις κινήσεις του. Τώρα, όμως, είναι αργά. Οσοι αγνοούν τις αρνητικές επιπτώσεις στη ζωή τους από μια τέτοια λανθασμένη κίνηση ή είναι αναποφάσιστοι σχετικά με το περίφημο θέμα "Μετά το Λύκειο τι;", μπορούν κάλλιστα να σκεφτούν σοβαρότατα τη θέση του "βοηθού παραγωγής" σε μία εταιρεία. Στην Ελλάδα, βέβαια, το μόνο που θα μπορούν να... σουφρώσουν είναι το μεθαυριανό επεισόδιο της Λάμψης!



"Ναι, εγώ έκλεψα τις ταινίες. Τρέχει τίποτα;"

πλαισιο GAMES GAMES GAMES

BATTLEFIELD 1942

Στο Battlefield 1942, θα βιώσετε την ένταση της μάχης καθώς θα προσεγγίζετε ηρωικά τις παραλίες της Νορμανδίας, θα οδηγείτε ένα tank στην μέση της ερήμου, θα πιλοτάρετε ένα αεροπλάνο σε μια αερομαχία ή θα διοικείτε ένα πλοίο. Είναι το μοναδικό first person, team-based παιχνίδι δράσης το οποίο σας τοποθετεί στην δίνη του πολέμου και σας επιτρέπει να ελέγξετε 35 διαφορετικά πολεμικά οχήματα. Θα οπλιστείτε με τα άρματα της επιλογής σας και θα ξεκινήσετε να πολεμήσετε στις πιο διάσημες μάχες που έγιναν κατά την διάρκεια του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου. Διαθέτει τρία 3 multiplayer modes.

κωδ: 474002







MAFIA

Στο Mafia έρχεται στην ζωή ο υπόκοσμος της δεκαετίας του '30. Πρόκειται για ένα 3rd person 3D Gangster παιχνίδι δράσης. Ξεκινήστε από τα χαμηλά, ως καλοντυμένος, πάντα, σωματοφύλακας για να γίνεται ο πανίσχυρος Mad Man στην εποχή των μεγάλων συγκροτημάτων, των φοβερών κουστουμιών και των φοβερών αυτοκινήτων. Πάρτε τον ρόλο του ελεύθερου σκοπευτή, του εκβιαστή, του οδηγού και πολλών άλλων στην προσπάθεια σας να κατακτήσετε σεβασμό, χρήματα και εξουσία. Το Mafia είναι το action game της χρονιάς!

κωδ: 438308



ICEWIND DALE 2

Επιστρέψτε στο αφιλόξενο Βορά των Ξεχασμένων Βασιλείων στην συνέχεια του βραβευμένου Icewind Dale. Αυτή η συναρπαστική φανταστική περιπέτεια δράσης συνδυάζει τους 3rd Edition κανόνες Dungeons & Dragons, με νέα επίπεδα χαρακτήρων και φυλών. Νέα επίπεδα χαρακτήρων και φυλές. Χαρακτηριστικά όπως το auto-balancing game-play και το βελτιωμένο Infinity Engine θα επιτρέψει για τις πιο δυναμικές μάχες που έχετε βιώσει ποτέ. Το Icewind Dale II θα συναρπάσει όχι μόνο τους RPG gamers αλλά και τους Action gamers.

κωδ: 453978



THE THING

Μετά από τους αινιγματικούς θανάτους μιας αμερικάνικης επιστημονικής αποστολής στις μη χαρτογραφημένες περιοχές της Ανταρκτικής, μια στρατιωτική αποστολή διάσωσης στέλνεται για να ερευνήσει τους θανάτους. Μέσα σε αυτές τις αφιλόξενες συνθήκες, η ομάδα συναντά μια περίεργη μορφή εξωγήινης οντότητας η οποία παίρνει την μορφή των ανθρώπων. Διαδραματιζόμενο λίγο μετά από τα γεγονότα που είδαμε στην ομότιτλη ταινία του 1982, το The Thing μας παρουσιάζει ένα νέο κεφάλαιο απομόνωσης, τρόμου και παράνοιας.

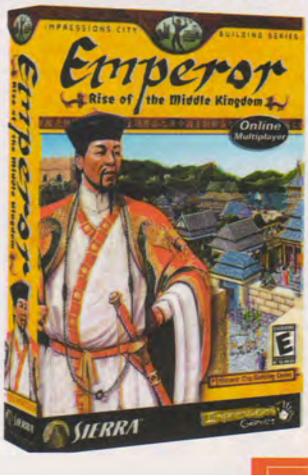
κωδ: 473960



EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Η Sierra μας παρουσιάζει το επόμενο επεισόδιο της βραβευμένης city building σειράς της. Το Emperor: Rise of the Middle Kingdom μεταφέρει τους δημιουργούς πόλεων μέσα στο Μεγάλο Τείχος της Κίνας. Η διάσημη city-building σειρά, αφήνει πίσω τους ένδοξους πολιτισμούς της Μεσογείου, κάνει τα πρώτα του βήματα στην Ασία. Με το Emperor: Rise of the Middle Kingdom μπορείτε να παίξετε με τους φίλους σας στο Internet. Το παιχνίδι διαθέτει μια μεγάλη ποικιλία από multiplayer games όπου συνεργάζεσαι ή ανταγωνίζεσαι τους συμπαίκτες σου.

κωδ: 473944



πλαισιο ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ-ΨΥΧΙΚΟ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ-ΓΛΥΦΑΔΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ-ΣΥΝΤΑΓΜΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΗΛ.: 0800-11-12345, FAX: 0800-11-67890 www.plaisio.gr

Western Digital... Γκοντζίλα!

Ελα, Αλέκο, πόσα GB είναι ο δίσκος σου; Πόσα; Αχαχαχαχα!

Ποιος την πιάνει τη Western Digital! Είχε τα σκήπτρα της δημιουργού του μεγαλύτερου σκληρού δίσκου, τώρα τα έκανε... "σκηπτροτερότερα"!



Νέο, γρηγορότερο, ανθεκτικότερο μοντέλο, αν προσθέσετε μάλιστα το ότι τα GB γίνονται 200 (ωχ αμάν!), τότε πλέον δεν μπορείτε να αμφισβητήσετε την κυριαρχία της WD στο χώρο των (πολύ) σκληρών δίσκων. Ενσωματωμένη βρίσκεται, φυσικά, η 8MB μνήμη cache, που υπερ-ενισχύει τις επιδόσεις του δίσκου σε όλους τους τομείς. Ο αποτρεπτικός παράγοντας στην προκειμένη περίπτωση είναι πως η τιμή του αγγίζει τα € 400,00, ποσό διόλου ευκαταφρόνητο, ειδικά αν σκεφτείτε πως με τα ίδια χρήματα μπορείτε να αγοράσετε περισσότερα πράγματα από έναν δίσκο για τον υπολογιστή σας. Βεβαίως, αυτός ο τεράστιος χώρος δεν σημαίνει απόλυτα και τη βελτίωση απόδοσης του συστήματός σας. Παρόλα αυτά, το γεγονός είναι πως το έδαφος για ακόμα μεγαλύτερους σκληρούς έχει σαφώς στρωθεί από ροδοπέταλα και δεν μένει παρά να ακολουθήσουν και άλλες εταιρείες, κάτι που θα σημάνει την κατακόρυφη πτώση των τιμών, τόσο στον προαναφερθέντα γίγαντα όσο και στα μικρότερης χωρητικότητας μοντέλα.

Το νέο "θαύμα" της ATI

All In Wonder 9700 PRO

Πλουσιότερη η οικογένεια των multimedia καρτών All In Wonder της ATI. Βασισμένη στον υπέρτατο (πώς τα λέω, ε;) πυρήνα Radeon 9700 Pro και με ταχύτατα υποσυστήματα μνήμης DDR και δυνατότητες προβολής, σύλληψης και επεξεργασίας βίντεο, ανεβάζει το σχετικό πήχη τόσο ψηλά, που είναι αβέβαιο αν θα μπορέσει να ακολουθήσει ο ανταγωνισμός.



Με μια τέτοια κάρτα στο σύστημά σας ανεβάζετε κατακόρυφα τις multimedia δυνατότητές του. Με κόστος που αυτή τη στιγμή βρίσκεται στα € 500,00, μπορείτε να αποκτήσετε, εκτός από την ισχυρότερη κάρτα απεικόνισης 3D γραφικών, μια κάρτα TV για να βλέπετε τηλεόραση στις οθόνες σας, ενώ το software που τη συνοδεύει, θα σας ελευθερώσει τα χέρια κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας βίντεο. Η ποιότητα της εικόνας της ως τηλεόρασης είναι από τις κορυφαίες, καθώς τα εξειδικευμένα chipsets της ATI υποβοηθούν υπερβολικά την απεικόνιση της τηλεόρασης στην οθόνη, αλλά και το αντίστροφο, την απεικόνιση δηλαδή του υπολογιστή στην τηλεόρασή σας. Η κάρτα διαθέτει remote control, για να μπορείτε να αλλάζετε κανάλια και να ρυθμίζετε τις λειτουργίες της, ενώ το εύχρηστο πακέτο προγραμμάτων θα σας επιτρέψει να γράφετε τα αγαπημένα σας προγράμματα στο δίσκο, με ποιότητα εικόνας που εσείς θα διαλέξετε. Υπάρχει, φυσικά, η δυνατότητα να γράφετε real time κάποιο κανάλι ενώ παρακολουθείτε άλλο και, φυσικά, να παρακολουθείτε περισσότερα από 1 κανάλια ταυτόχρονα υπό τη μορφή παραθύρων. Ολα τα χαρακτηριστικά μιας κορυφαίας 3D κάρτας και πολλά από τα χαρακτηριστικά λειτουργιών πανάκριβων τηλεοράσεων υπάρχουν στη νέα All In Wonder. Το μόνο που της λείπει είναι η θύρα Firewire, που θα επέτρεπε την απευθείας σύνδεση ψηφιακών βίντεο και καμερών.

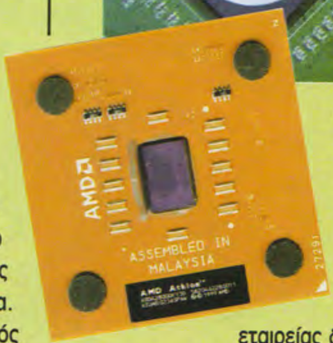

It's a long road ahead before you can build your Empire.
Emperor
Rise of the Middle Kingdom
SIERRA
Now you can challenge
your friends with the new
Multiplayer Mode.
©2002 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Emperor: Rise of the Middle Kingdom, the Sierra logo, the Impressions City Building Series logo, and the Impressions Games logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc. The BreakAway Games logo is a trademark of BreakAway Games, Ltd. Any other company names and/or products are the property of their respective owners. ® designates trademarks registered in the U.S.A., which may be registered in certain other countries.
City Building Games
SIERRA

Στη μάχη των GigaHertz

AMD Athlon XP 2800+



Μήνα παρά μήνα οι δύο ανταγωνίστριες εταιρείες ανανεώνουν τους επεξεργαστές τους. Αδιαφιλονίκητος νικητής μέχρι στιγμής η Intel. Μήπως, όμως, η AMD δεν έχει πει ακόμα την τελευταία λέξη της;

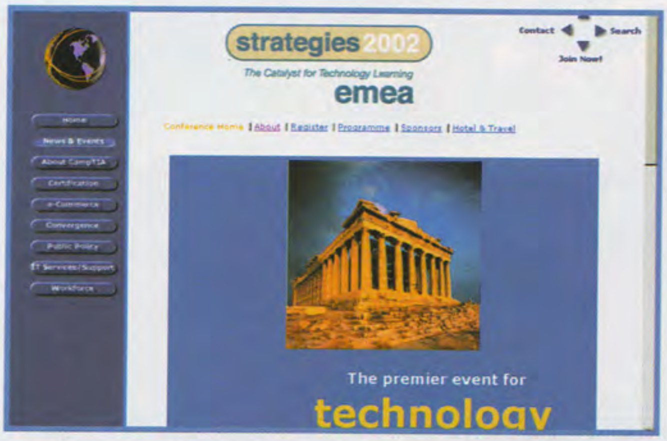


Τα chipsets KT400 της VIA και το πολύ καλό nForce2 της nVIDIA έκρουσαν τον κώδωνα του κινδύνου για την AMD. Η τελευταία, βλέποντας την Intel να ξεφεύγει στα MHz, αποφάσισε να κάνει το μεγάλο βήμα και να ανεβάσει, επιτέλους, το FSB των επεξεργαστών της από τα 133 στα 166MHz. Τα δύο προαναφερθέντα chipsets, καθώς και το KT333 υποστηρίζουν τη συχνότητα αυτή, η οποία φαίνεται πως δίνει στην AMD ακόμα μία ευκαιρία να κερδίσει την κούρσα. Οπως έχει αναφερθεί σε πολλά hardware sites, ο συνδυασμός των νέων επεξεργαστών της AMD με το nForce2 αποδίδει ένα θεωρητικό bandwidth της τάξης των 6,4GB/s, ενώ η αύξηση της απόδοσης του συστήματος σε σχέση με τους προηγούμενους Athlon XP+ απαντάται στο 20% με 25%. Βεβαίως, αν και τα δείγματα που έχει στείλει η AMD υπόσχονται πολλά, δεν παύουν να είναι απλώς δείγματα, καθώς η γραμμή παραγωγής της εταιρείας δεν έχει κατορθώσει ακόμα να σταθεροποιήσει τους Athlon XP 2400+ και 2600+.

Πιστοποίηση IC³ στην Ελλάδα

Επίσημη κατάρτιση σε θέματα τεχνολογίας στη χώρα μας

Ξεχώρισε η πιστοποίηση IC³ σε παγκόσμιο συνέδριο στην Αθήνα. Η εκδήλωση ήταν η πιο σημαντική της χρονιάς για επαγγελματική κατάρτιση σε θέματα τεχνολογίας και την οργάνωσε η COMPTIA, ο πιο έγκυρος οργανισμός καθορισμού industrial standards παγκοσμίως, με μέλη όλες τις μεγάλες εταιρείες πληροφορικής στον κόσμο.



Στο παγκόσμιο συνέδριο της COMPTIA στην Αθήνα συμμετείχε και η Certiport με την πιστοποίηση IC³ ως χορηγός της εκδήλωσης. Η σχέση του IC³ με την COMPTIA είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς το IC³ είναι το μόνο πιστοποιητικό που έχει γίνει επίσημα αποδεκτό από την COMPTIA ως το μοναδικό παγκόσμιο πρότυπο γνώσης και δεξιοτήτων στη χρήση υπολογιστών και Internet. Ο τίτλος της εκδήλωσης ήταν "Strategies 2002" και σε αυτήν συζητήθηκαν από τις κορυφαίες εταιρείες εκπαίδευσης στον κόσμο οι προοπτικές της εκπαίδευσης και της πιστοποίησης για την επόμενη δεκαετία. Από ελληνικής πλευράς, στο συνέδριο συμμετείχαν εκπρόσωποι από τις εταιρείες Technoplus, New Horizons, Compact Computing, Compupress, Κλειδάριθμος και Πουλιάδης, ενώ παρόντα ήταν και αρκετά μέλη του ΣΕΠΕ. Στην ομιλία του ο executive vice president της Certiport David Saedi αναφέρθηκε αναλυτικά στις πιστοποιήσεις, επισημαίνοντας ότι: "Το IC³ δεν αφορά σε ένα συγκεκριμένο software, αλλά πιστοποιεί τις γνώσεις κάθε εξεταζόμενου γενικά στην πληροφορική και στην τεχνολογία της επικοινωνίας. Το IC³ δημιουργήθηκε ύστερα από έρευνες πολλών ετών, που διενήργησαν 270 εμπειρογνώμονες σε 19 χώρες. Ο ορισμός και μόνο της έννοιας βασικές γνώσεις υπολογιστή και τι ακριβώς πρέπει να περιλαμβάνει απορρόφησε ένα μεγάλο μέρος της έρευνας. Ετσι, αποτελεί σήμερα το μόνο παγκόσμιο πρότυπο γνώσεων σε βασικές γνώσεις υπολογιστή."

Στην Ελλάδα και την Κύπρο ως κεντρικός διανομέας της πιστοποίησης IC³ έχει αναλάβει η εταιρεία Technoplus, που είναι και ο κεντρικός διανομέας της πιστοποίησης Microsoft Office Specialist. Περισσότερες πληροφορίες για το IC³ και για τα εξεταστικά κέντρα σε όλη την Ελλάδα και την Κύπρο μπορείτε να αναζητήσετε από το τηλέφωνο 010 9837301 ή στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.ic3.gr, ενώ πληροφορίες για την εκδήλωση θα βρείτε στο http://www.comptia.org /itta/strategies2002emea/index.cfm

Μπορώ να έχω έναν εκτυπωτή ...με το κλειδί στο χέρι;





Τώρα τα δώρα που ονειρευόσασταν, με τους εκτυπωτές Canon μπορείτε να τα αποκτήσετε!

Αυτό το χειμώνα, όλοι κερδίζουν!
Γιατί τώρα, **η νέα γενιά εκτυπωτών της Canon, που συνδυάζουν ιδανικά φωτογραφική ποιότητα, ταχύτητα και οικονομία,** με νέα μελάνια για ζωντανά χρώματα, που διατηρούνται ανεξίτηλα για περισσότερο από 25 χρόνια, με το αποκλειστικό σύστημα **4 και 6 ανεξάρτητων μελανιών** για τουλάχιστον 50% μεγαλύτερη οικονομία, **με ταχύτητες έως 20 σελ./λεπτό** και με αναλύσεις έως **4800 dpi** για να εκτυπώνετε κορυφαία ποιότητα με επαγγελματικές επιδόσεις, έρχονται ...με το κλειδί στο χέρι και χιλιάδες άλλα δώρα για όλους εσάς!

Αγοράστε σήμερα εκτυπωτές Canon, με το ειδικό αυτοκόλλητο πάνω στη συσκευασία, ξύστε το κουπόνι που θα βρείτε μέσα στη συσκευασία και κερδίστε τριπλά:

1 Ξύστε και κερδίστε:
- **10 Home Cinema Pioneer**
- **10 Ψηφιακές βιντεοκάμερες Canon**
- **10 Ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές IXUS**
- **10 DVD Pioneer Slimline**

2 Κερδίστε ΟΛΟΙ αμέσως
ένα από τα χιλιάδες δώρα που θα βρείτε μέσα στη συσκευασία: Θήκη για 24 CD ή Mouse Pad ή Αριθμομηχανή Canon.

3 ΟΛΟΙ μπορείτε να συμμετέχετε στην μεγάλη κλήρωση για το υπέροχο Smart, συμπληρώνοντας και ταχυδρομώντας το κουπόνι, που θα βρείτε μέσα στη συσκευασία.

Μεγάλο Δώρο
1 αυτοκίνητο Smart



10 Home Cinema Pioneer



10 Ψηφιακές βιντεοκάμερες Canon



10 Ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές IXUS



10 DVD Pioneer



SINGLE INK ADVANCED MICROFINE DROPLET TECHNOLOGY™ Exif Print

you can Canon

intersys αεσα ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ, ΤΗΛ.: 010.9554.000, e-mail: intersys@intersys.gr, www.intersys.gr
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ INFORMATION AND COMMUNICATION SYSTEMS ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΘΕΣ/ΚΗΣ, ΒΟΥΛΓΑΡΗ 5-7, ΤΗΛ.: 031 0 423.063, Fax: 031 0 423 417

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ: 1. Δικαίωμα συμμετοχής για το παιχνίδι ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ έχουν όλοι όσοι διαμένουν στην Ελλάδα. Εξαιρούνται οι εργαζόμενοι στις εταιρείες INTERSYS A.E. και PROGRESS καθώς και οι συζυγοί τους και οι συγγενείς τους α' και β' βαθμού. 2. Για να θεωρηθεί έγκυρη η συμμετοχή, το κουπόνι πρέπει να έχει πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντος (επώνυμο, όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο) και να έχει ταχυδρομηθεί έως την 5/2/2003, όπως θα προκύπτει από την σφραγίδα του ταχυδρομείου. Η διοργανώτρια εταιρεία δεν ευθύνεται για ταχυδρομικές καθυστερήσεις, απώλειες ή καταστροφές. 3. Η κλήρωση θα διεξαχθεί στις 18/2/2003 στα γραφεία της συμβολαιογράφου Αγ. Παρασκευής κας Α. Λάφη, Δ. Γούναρη 27, στην οποία έχουν κατατεθεί οι όροι συμμετοχής στην κλήρωση. 4. Το όνομα του νικητή θα δημοσιευθεί στην εφημερίδα ΤΟ ΒΗΜΑ στις 21/2/2003. 5. Τα δώρα, εκτός από τη Θήκη CD, την Αριθμομηχανή Canon και το Mouse pad, θα παραλαμβάνονται από την INTERSYS A.E. Διονυσίου Αρεοπαγίτου 7, Τηλ.: 010. 95.54.000 με επίδειξη του κουπονιού. 6. Τα δώρα είναι προσωπικά και αμεταβίβαστα, δεν ανταλλάσσονται με χρήματα ή άλλα δώρα και ακυρώνονται εάν δεν έχουν παραληφθεί μέχρι 31/3/2003. 7. Η εταιρεία INTERSYS A.E. διατηρεί το δικαίωμα να μεταβάλλει τους όρους του παιγνιδιού ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ, να τον ακυρώσει, να τον συντομεύσει ή να παρατείνει την διάρκεια του με ανακοίνωση που θα δημοσιευθεί στον Τύπο το αργότερο τρεις μέρες πριν την ορισθείσα κλήρωση. 8. Κάθε διαγωνιζόμενος μπορεί να πάρει μέρος στο διαγωνισμό με ένα μόνο κουπόνι συμμετοχής. 9. Διευκρινίζεται ρητά, ότι μετά τη λήξη του παιγνιδιού ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ, τα κουπόνια όπου κι αν ευρίσκονται θεωρούνται αυτοδικαίως άκυρα, ανύπαρκτα και ουδέν αποτέλεσμα επάγονται, ούτε δεσμεύουν πλέον οποιονδήποτε. 10. Η διοργανώτρια εταιρεία δεν ευθύνεται για οποιοδήποτε πραγματικό ελάττωμα των δώρων ή για οποιαδήποτε βλάβη προκληθεί στους νικητές από τη χρήση αυτών, καθώς και για κάθε σωματική ή άλλη βλάβη ή δαπάνη προκληθεί εξ' αιτίας αυτών. Ιδίως επί του αυτοκινήτου, η διοργανώτρια εταιρεία υποχρεούται μόνο να παραγγείλει το αυτοκίνητο για λογαριασμό του επιτυχόντος και να καταβάλλει το συμφωνηθέν μεταξύ αυτής και του αντιπροσώπου τίμημα. Ο επιτυχών ευθύνεται για την ολοκλήρωση των διαδικασιών παραλαβής αυτού. Τα τέλη ταξινόμησης, κυκλοφορίας καθώς και η ασφάλεια του αυτοκινήτου βαραίνουν τον επιτυχόντα.11. Η αποδοχή των δώρων συνιστά και έγκριση των νικητών για χρήση του ονόματος τους και των φωτογραφιών τους με σκοπό τη δημοσιοποίηση του διαγωνισμού και των αποτελεσμάτων του. 12. Η αποστολή του κουπονιού με τα προσωπικά στοιχεία του συμμετέχοντος συνεπάγεται την έγκριση για την χρησιμοποίηση αυτών από τη διοργανώτρια εταιρεία ή την PROGRESS για τη διεξαγωγή της κλήρωσης. Η διοργανώτρια εταιρεία δύναται να εισάγει τα δεδομένα αυτά σε αρχείο δεδομένων με σκοπό τη μελλοντική επικοινωνία με τους συμμετέχοντες στο διαγωνισμό με σκοπό την προώθηση προϊόντων της διοργανώτριας. Τα δεδομένα αυτά θα κρατηθούν σε αρχείο για διάστημα τριών ετών. Κάθε ενδιαφερόμενος έχει το δικαίωμα πρόσβασης στο αρχείο με τα στοιχεία του, ανασκευής τους και διαγραφής τους δια της απλής εγγράφου διατυπώσεως του αιτήματος. 13. Για τη συμμετοχή στο παιχνίδι ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ δεν απαιτείται αγορά των προϊόντων. 14. Η συμμετοχή στο παιχνίδι ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των ανωτέρω όρων συμμετοχής.

PROGRESS

Psion Teklogix netpad

Για τα χέρια σας μόνο... τώρα και με Windows CE.NET

H Psion Teklogix (www.psionteklogix.com), από τις κορυφαίες εταιρείες στην κατασκευή και ανάπτυξη βιομηχανικών τερματικών για ασύρματα τοπικά δίκτυα, παρουσίασε πρόσφατα το νέο φορητό τερματικό netpad με λειτουργικό σύστημα Windows CE.NET 4.0, δίνοντας άλλο αέρα στην επεκτεινόμενη αγορά του mobile computing.

Το Psion Teklogix netpad απευθύνεται σε σύγχρονες βιομηχανίες και επιχειρήσεις που θεωρούν τη συλλογή δεδομένων σημαντικό παράγοντα στην εργασία τους. Πρόκειται για μια καλαίσθητη όσο και ανθεκτική φορητή συσκευή, η οποία, διαθέτοντας τεχνολογία αιχμής, καταφέρνει να καλύψει το κενό που υπήρχε έως σήμερα μεταξύ των απλών φορητών καταναλωτικών συσκευών, περιορισμένων δυνατοτήτων, και των βιομηχανικών τερματικών βαρέων καθηκόντων. Διαθέτει μοντέρνο και εργονομικό σχεδιασμό, εύχρηστο πλήκτρο πλοήγησης, προγραμματιζόμενα πλήκτρα λειτουργίας, ισχυρή υπολογιστική ισχύ και μνήμη 64MB RAM. Η VGA οθόνη αφής επιτρέπει στους "εν κινήσει χρήστες" να διαβάζουν καθαρά ακόμα και λεπτομερή δεδομένα και γραφικά. Επιπλέον, η δυναμική εναλλαγή του προσανατολισμού του εγγράφου στην οθόνη, από οριζόντιο σε κατακόρυφο, επιτρέπει την εύκολη πρόσβαση και τη διαχείριση πολύπλοκων εγγράφων, σχημάτων και λογιστικών φύλλων. Η μπαταρία διαρκεί για περισσότερο από οκτώ (8) ώρες συνεχούς λειτουργίας. Το συγκεκριμένο τερματικό χειρός διαθέτει ευέλικτη συνδεσιμότητα σε WAN και LAN δίκτυα μέσω πρωτοκόλλων GPRS και 802.11b. Διατίθεται στη χώρα μας από την INT Electronics A.E.

www.int.gr



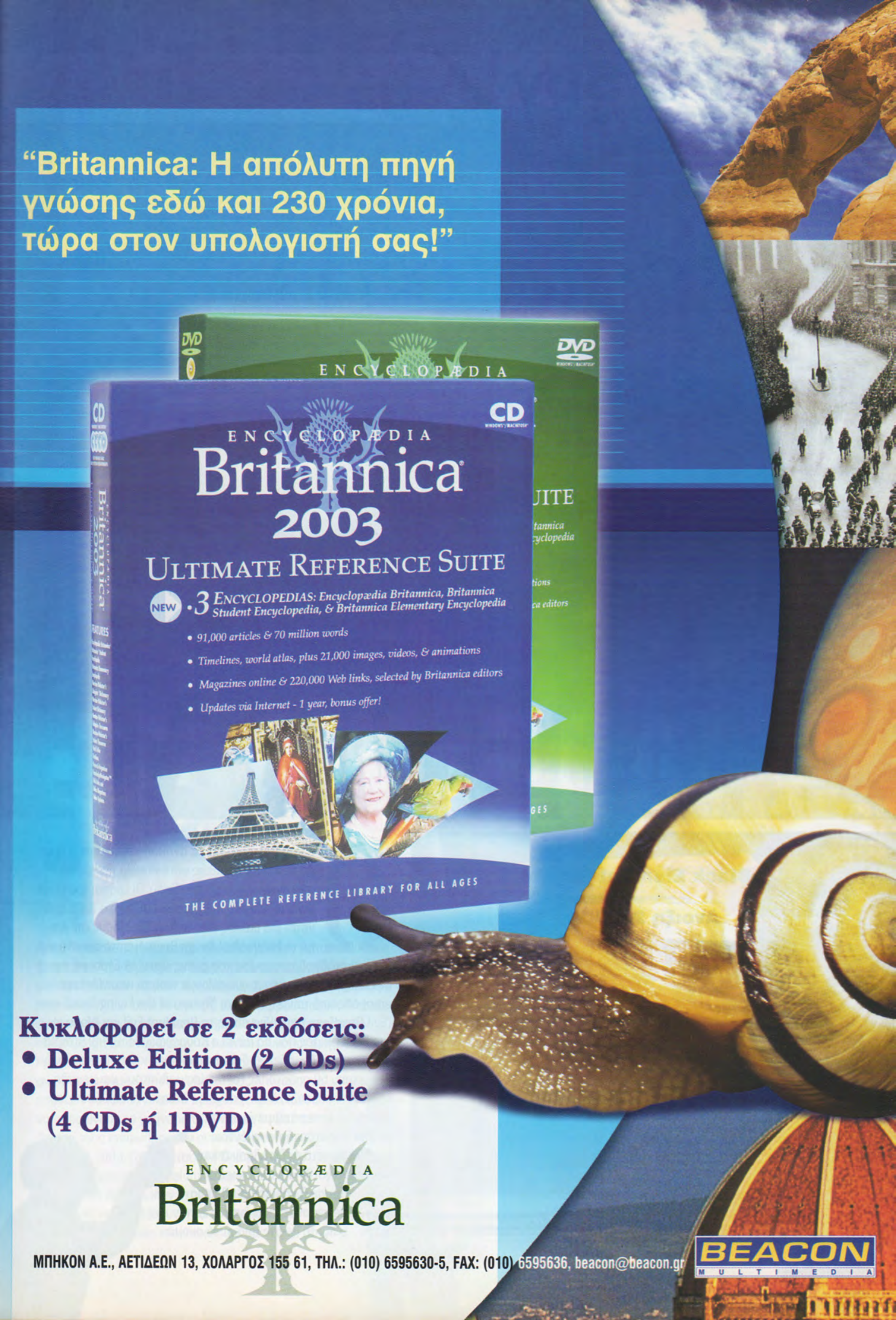
Mustek Be@rPaw 1200 & 2400 CU Slim

Οταν οι scanners χωράνε παντού...

Δύο νέες εκπλήξεις από τη Mustek για εκείνους που αναζητούν κορυφαίες επιδόσεις, εντυπωσιακό design και, το σημαντικότερο, προσιτή τιμή!

Με απίστευτα μικρές διαστάσεις (281x405x37mm) και βάρος μόλις 1,8Kg οι νέοι scanners της Mustek, BearPaw 1200 CU & BearPaw 2400 CU, εξοικονομούν χώρο στο γραφείο σας. Με οπτική ανάλυση 1.200 και 2.400dpi αντίστοιχα, 48bit βάθος χρώματος και νέα Fast Plug, σαρώνουν κείμενα, γραφικά και φωτογραφίες με ταχύτητες που σίγουρα θα σας καταπλήξουν. Η σύνδεση γίνεται μέσω θύρας USB και ο χειρισμός από τα πέντε πλήκτρα που βρίσκονται στο μπροστινό πάνελ. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό τους είναι πως, όταν δεν τους έχετε σε λειτουργία, μπορούν να "μαζέψουν", ώστε να απελευθερώσουν πολύ περισσότερο χώρο! Αυτό επιτυγχάνεται με ένα έξυπνο σύστημα αποθήκευσης του καλωδίου και μια ειδική βάση στήριξης, που τους επιτρέπει να ανασηκωθούν υπό προκαθορισμένη γωνία. Η διάθεσή τους γίνεται από τη CPI A.E. (http://www.cpi.gr/) και οι τιμές τους αγγίζουν τα € 90,00 + ΦΠΑ (BearPaw 1200 CU) και € 125,00 + ΦΠΑ (BearPaw 1200 CU).




"Britannica: Η απόλυτη πηγή γνώσης εδώ και 230 χρόνια, τώρα στον υπολογιστή σας!"
DVD
ENCYCLOPÆDIA
CD
ENCYCLOPÆDIA
Britannica
2003
ULTIMATE REFERENCE SUITE
NEW
3 ENCYCLOPEDIAS: Encyclopædia Britannica, Britannica Student Encyclopedia, & Britannica Elementary Encyclopedia
• 91,000 articles & 70 million words
• Timelines, world atlas, plus 21,000 images, videos, & animations
• Magazines online & 220,000 Web links, selected by Britannica editors
• Updates via Internet - 1 year, bonus offer!
THE COMPLETE REFERENCE LIBRARY FOR ALL AGES
Κυκλοφορεί σε 2 εκδόσεις:
• Deluxe Edition (2 CDs)
• Ultimate Reference Suite (4 CDs ή 1DVD)
ENCYCLOPÆDIA
Britannica
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (010) 6595630-5, FAX: (010) 6595636, beacon@beacon.gr
BEACON
MULTIMEDIA

των: Derek de la Fuente, Χάρη Κλάδη



Το Shade είναι ένα 3D horror adventure action, με έμφαση στο σενάριό του. Ο ρόλος του βασικού χαρακτήρα είναι αυτός του... ιερέα! Σκοπός του είναι να ανακαλύψει τι συμβαίνει στο μικρό χωριό, όπου όλοι μιλούν για θεϊκά θαύματα!

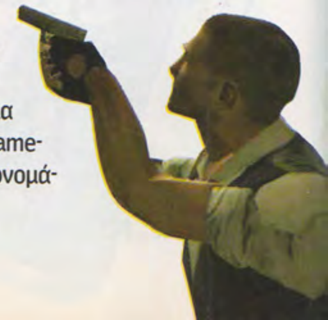
SHADE: WRATH



Εταιρεία: **Black Element Software**
Ημερομηνία κυκλοφορίας: **Ανοιξη 2003**

Ως παίκτες σύντομα θα ανακαλύψετε πως ο ήρωας δεν είναι ακριβώς αυτό που θα περιμένατε από έναν άνθρωπο του Θεού. Οι τρόποι του είναι λίγο, πώς να το πούμε, ανίεροι, ενώ ο ίδιος φαίνεται πιο ικανός στα όπλα κάθε είδους απ' ό,τι με το Ευαγγέλιο! Αν και βρισκόμαστε αρκετά νωρίς στα στάδια δημιουργίας του game, ώστε να ξέρουμε περισσότερα για τον ήρωα, γνωρίζουμε πως το παιχνίδι έχει επιρροές από ταινίες όπως οι "Return of the Living Dead" και "Evil Dead" και παιχνίδια όπως τα Resident Evil και Alone in the Dark (χαρές που θα κάνει ο Κουρ@φ@λος!). Την ιστορία ενισχύουν οι δεκάδες ενδιάμεσες σκηνές και τα βίντεο, ενώ οι περίπου 50 αποστολές (οι οποίες καλύπτουν μια μεγάλη γκάμα τοποθεσιών, όπως υπόγειες στρατιωτικές βάσεις, εργαστήρια, κατεστραμμένα μοναστήρια, στρατόπεδα συγκέντρωσης και αρκετά άλλα κλασικά και σύγχρονα γοτθικά μέρη) χωρίζονται σε 5 επεισόδια πλούσια σε γεγονότα και έντονο gameplay. Το πρώτο από αυτά ονομά-

http://www.shade-game.com/



Το παιχνίδι έχει επιρροές από ταινίες όπως οι "Return of the Living Dead" και "Evil Dead" και παιχνίδια όπως τα Resident Evil και Alone in the Dark!

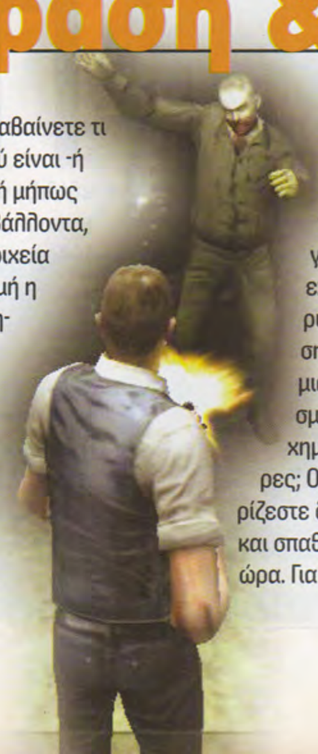




OF ANGELS

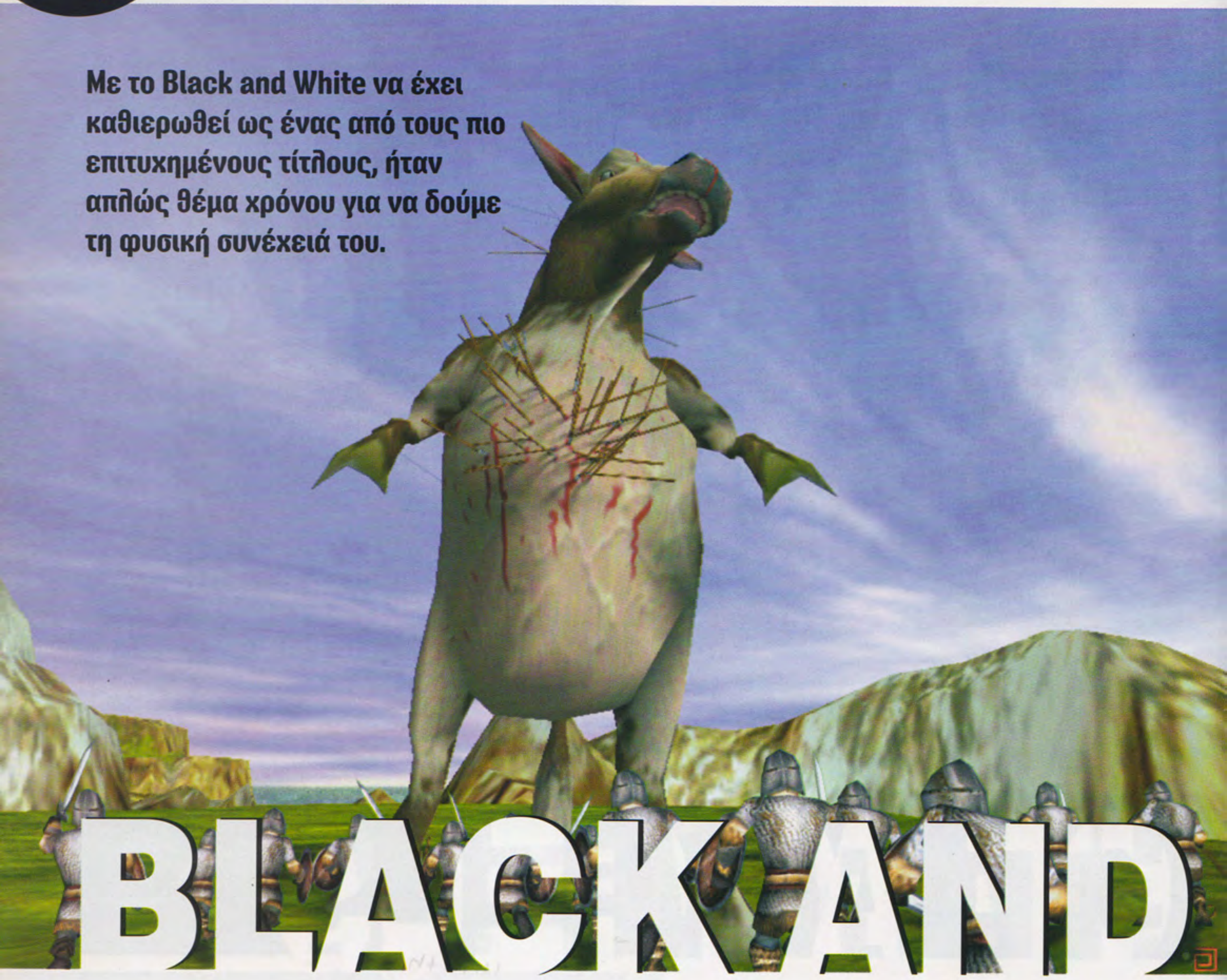
Τρόμος, δράση & μυστήρια

ζεται "miracle of resurrection", οπότε μάλλον καταλαβαίνετε τι έχουμε να "τραβήξουμε"... Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι -ή μάλλον θα είναι- εξαίσια. Εντυπωσιακός φωτισμός (ή μήπως πρέπει να λέμε "σκοταδισμός"), ατμοσφαιρικά περιβάλλοντα, ενώ ο σχεδιασμός των χαρακτήρων είναι από τα στοιχεία που σίγουρα θα ενισχύσουν το παιχνίδι. Αυτή τη στιγμή η προγραμματιστική ομάδα δουλεύει σκληρά για να δημιουργήσει ένα αξιόλογο A.I., ώστε οι αντίπαλοι να μπορούν να κάνουν πολλά πράγματα προκειμένου να αποφύγουν το γρήγορο ταξίδι προς τη Βαλχάλα που τους επιφυλάσσουν οι ικανότητες του ήρωα στα όπλα. Οσο για τους NPC χαρακτήρες, αν και η παρουσία τους είναι έντονη, βρίσκονται μόνο για να προσθέτουν στην εξέλιξη της ιστορίας και όχι για να βοηθήσουν ή να αντιπαρατεθούν πολεμικά. Η απεικόνιση του παιχνιδιού βασίζεται στην



τρίτου προσώπου άποψη, ενώ η εμφάνιση του ήρωα τον εντάσσει σε ένα μάλλον καθημερινό στυλ. Τζηνάκι, πουκάμισο και ημίπαλτο, ενώ και οι δυνατότητές του βρίσκονται, προς στιγμήν τουλάχιστον, στα λογικά πλαίσια ενός action game. Οσον αφορά στους εχθρούς, εκτός από το κακό συνήθειο να είναι πολυάριθμοι, ποικίλλουν τόσο σε μορφή όσο και σε ...υπόσταση! Πώς αλλιώς θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε μια ορδή από απέθαντους (ζόμπι, σκελετούς, φαντάσματα), goblins, στρατιώτες, τρομοκράτες, τέρατα, αλχημιστές (!!!), ιερείς και άλλους αταίριαστους χαρακτήρες; Οσο για τα όπλα, αρκεί να ξέρετε πως μπορείτε να χειρίζεστε δύο ταυτόχρονα, τα οποία ποικίλλουν από πυρσούς και σπαθιά μέχρι αυτόματα και ρουκετοβόλα! Αυτά για την ώρα. Για οτιδήποτε νεότερο, μείνετε μαζί μας!

D.d.F.



Με το Black and White να έχει καθιερωθεί ως ένας από τους πιο επιτυχημένους τίτλους, ήταν απλώς θέμα χρόνου για να δούμε τη φυσική συνέχειά του.

BLACK AND



Εταιρεία	Lionhead
Ημερομηνία κυκλοφορίας	2003

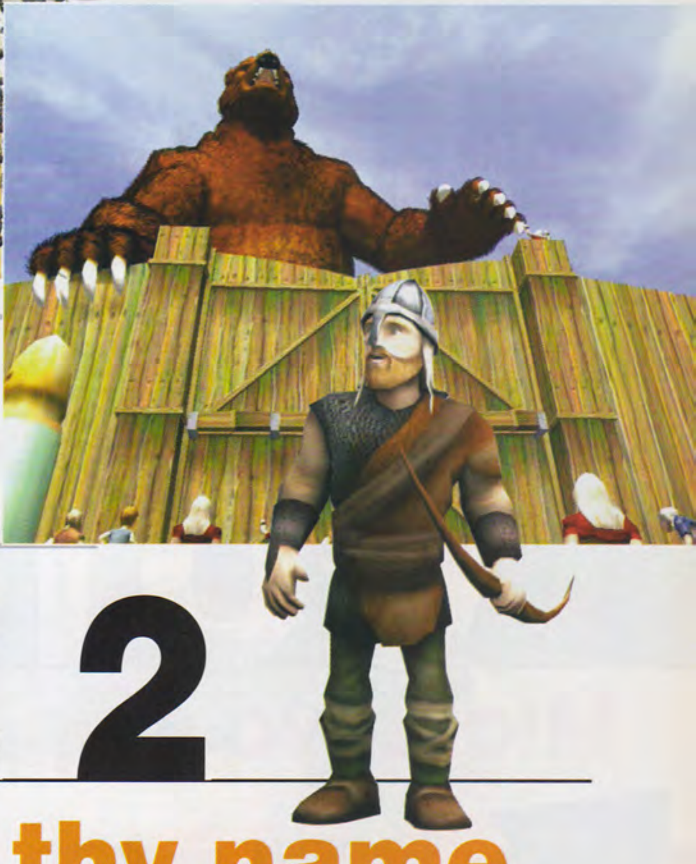
@ http://www2.bwgame.com/

Πιστό στο καθήκον και στους αναγνώστες του, το "PC Master" κάνει ένα ταξιδάκι στα Black and White στούντιο και σας φέρνει τις τελευταίες πληροφορίες από το επερχόμενο δεύτερο παιχνίδι της σειράς. Ως φυσική συνέχεια, το Black and White 2 αποτελεί εξέλιξη του προκατόχου του. Οι πρωτόγονοι χωρικοί και οι μικρές απαιτήσεις τους σε ξύλο και φαγητό έχουν αλλάξει. Στο πρώτο παιχνίδι οι άνθρωποι καλλιεργούσαν τη γη και αναπαράγονταν. Ομως, όπως έχει συμβεί και στην ιστορία του ανθρώπου, τα πράγματα έχουν γίνει πολυπλοκότερα, καθώς ο ανθρώπινος εγκέφαλος εξελίσσεται ραγδαία. Οι άνθρωποι νιώθουν πλέον την ανάγκη της επικράτησης και την πίεση των επιρροών από την εξέλιξη άλλων πόλεων και φυλών. Οι νέες εξελίξεις και οι ανακα-









Οι άνθρωποι νιώθουν πλέον την ανάγκη της επικράτησης και την πίεση των επιρροών από την εξέλιξη άλλων πόλεων και φυλών.

WHITE 2

Hallowed be thy name

λύψεις νέων πηγών και τεχνολογιών αποτελούν πλέον σαφείς λόγους για πόλεμο. Αυτό που αλλάζει για τον παίκτη, στο ρόλο του θεού, είναι πως πλέον δυσκολεύει κατά πολύ το να κρατήσει ευχαριστημένους τους πιστούς του. Αυτοί, από τη μεριά τους, έχουν μάθει να κοινωνικοποιούνται και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, ενώ δεν χάνουν ευκαιρία να αμφισβητούν τη θεϊκή ύπαρξη. Οι χωρικοί ασχολούνται με το εμπόριο, ανταγωνίζονται άλλες φυλές και προσπαθούν να αποκτήσουν μεγαλύτερη κυριαρχία στα εδάφη και, φυσικά, στις φυσικές πηγές. Ενοχλούνται, βέβαια, όταν άλλες φυλές πετυχαίνουν εκεί όπου αυτοί αποτυγχάνουν! Φτιάχνουν στρατούς και οχυρά, χτίζουν τείχη γύρω



απ' τις πόλεις τους και πολεμούν εναντίον τόσο αντίπαλων στρατών όσο και θεϊκών πλασμάτων! Οπως καταλαβαίνετε, τα στρατηγικά στοιχεία έχουν αυξηθεί και έχουν γίνει πολύ πιο πολύπλοκα. Σε αυτό το φεουδαρχικό σύστημα που επικρατεί, ο παίκτης-θεός θα πρέπει να αποφασίσει αν είναι θεός της ειρήνης ή του πολέμου.

Ο λαός, φυσικά, ακολουθώντας τις εξελίξεις, έχει γίνει πολύ πιο απαιτητικός και ο ρόλος του θεού γίνεται ακόμη δυσκολότερος. Οπως πάντα στην περίπτωση αυτή, η θρησκεία μπορεί να αποτελέσει συνδετικό ή καταστροφικό κρίκο μεταξύ τους. Το βασικό στοιχείο του Black and White 2 είναι ο πόλεμος και οι επιπτώσεις του.

D.d.F.

Σχεδόν ένας χρόνος έχει περάσει από την κυκλοφορία ενός RPG που σίγουρα άφησε το στίγμα του στους λάτρεις του χώρου. Ο λόγος, φυσικά, για το Gothic και τη συνέχειά του, η οποία βρίσκεται στην τελική γραμμή παραγωγής...



Πολλά νέα στοιχεία έχουν δοθεί στην ήδη υπάρχουσα A.I., ενώ η αρχιτεκτονική του παιχνιδιού έχει διευρυνθεί σε όλους τους τομείς.



GOTHIC 2

Μία μόνο φορά δεν είναι αρκετή

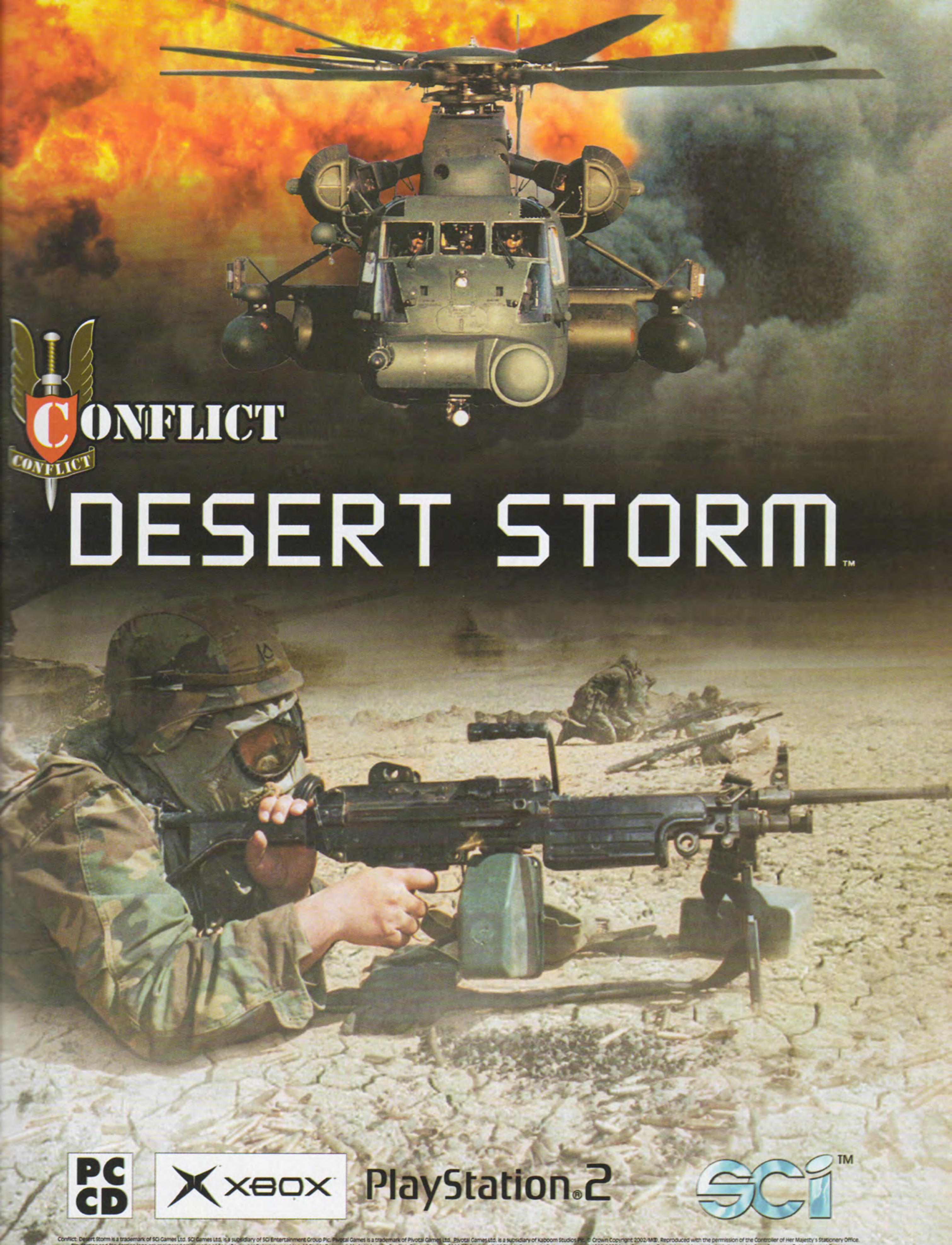
Εταιρεία	Jo Wood
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Τέλος 2002



Όσοι έπαιξαν το Gothic θα θυμούνται τα δεκάδες καλά στοιχεία του και πολύ λιγότερο τα ελάχιστα αρνητικά. Αν και το παιχνίδι δεν διαφημίστηκε όσο θα έπρεπε, κέρδισε μια θέση στις καρδιές των RPG fans. Κρίνοντας την πρώτη δουλειά τους ως επιτυχημένη, οι άνθρωποι που βρίσκονται πίσω από τον τίτλο αυτό αποφάσισαν πως το Gothic 2 θα έπρεπε να είναι πολύ περισσότερα από μία απλή συνέχεια. Πολλά νέα στοιχεία έχουν δοθεί στην ήδη υπάρχουσα A.I., ενώ η αρχιτεκτονική του παιχνιδιού έχει διευρυνθεί σε όλους τους τομείς. Ο κόσμος του είναι λεπτομερέστερος, οι γραφικές επιδόσεις αναβαθμισμένες, ο ήχος και τα εφέ καλύτερα, ακόμα και το σύστημα load/save έχει βελτιωθεί. Το σενάριο και οι λεπτομέρειες των συμβάντων του παιχνιδιού δεν έχουν γίνει ακόμα γνωστά, αλλά όλα τα οπτικά μέρη έχουν ολοκληρωθεί. Φυσικά, κάποια γνωστά πρόσωπα από το προηγούμενο παιχνίδι θα δώσουν το "παρών", με νέα γραφικά, πλαισιωμένα από πολλά νέα, όπως δράκοι, άνθρωποι-σαύρες, ξωτικά, γιγάντιοι αρουραίοι, Orcs και πολλοί άλλοι ...κακούληδες. Το Gothic 2, ακολουθώντας τα χνάρια του προκατόχου του, θα έχει πάνω από 150 διαφορετικά όπλα. Μεγάλες βελτιώσεις έχουν γίνει και στο gameplay. Μια πρώτη γεύση μπορείτε να πάρετε από τις πολλά υποσχόμενες εικόνες της σελίδας αυτής, ενώ από το δικτυακό τόπο του παιχνιδιού μπορείτε να κατεβάσετε και δείγματα από το soundtrack σε MP3.

D.d.F

@ http://www.gothic2.com/


CONFLICT
CONFLICT
DESERT STORM™
PC CD
XBOX
PlayStation®2
SCi™
Conflict: Desert Storm is a trademark of SCi Games Ltd. SCi Games Ltd. is a subsidiary of SCi Entertainment Group Plc. Pivotal Games is a trademark of Pivotal Games Ltd. Pivotal Games Ltd. is a subsidiary of Kaboom Studios Plc. © Crown Copyright 2002/MOD. Reproduced with the permission of the Controller of Her Majesty's Stationery Office.
PlayStation and PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Conflict: Desert Storm © 2002 SCi Games Ltd. All Rights Reserved. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.
XBOX AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.

Adventure & RPG Update

Τα adventures του 2003

Η καινούρια χρονιά φαίνεται πως θα μπει δυναμικά, με την κυκλοφορία μερικών πολυαναμενόμενων adventures. Ανάμεσά τους κι ένας - επιτέλους! - νέος Sherlock Holmes! Φαντάζεστε, βέβαια, τη χαρά μου, μια και είμαι φαν του θρυλικού ντετέκτιβ...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



SHERLOCK HOLMES & THE CURSE OF THE MUMMY ΤΗΣ FROGWARES LTD



ΤΟ POLL ΤΟΥ JUST ADVENTURE

Το site Just Adventure (http://www.justadventure.com/) δημοσιεύει ένα poll σχετικά με το ποιο adventure από αυτά που αναμένονται να κυκλοφορήσουν "περιμένουμε πιο πολύ". Οταν έγραφα αυτές τις γραμμές τα αποτελέσματα ήταν τα εξής:

- POST-MORTEM (57%)
- OMEGA STONE: RIDDLE OF THE SPHINX 2 (23%)
- TONY TOUGH & THE NIGHT OF THE ROASTED MOTHS (9%)
- SHERLOCK HOLMES & THE CURSE OF THE MUMMY (8%)
- CAMERON FILES 2 (4%)
- RING 2 (0%)

Οπως θα υποπτεύεστε, εγώ λόγω προτίμησης ψήφισα στο συγκεκριμένο poll το Sherlock Holmes & the Curse of the Mummy και, φυσικά, βρέθηκα στη μειοψηφία. Αλλά Sherlock Holmes είναι αυτός.

POST-MORTEM

Ας ξεκινήσουμε από το POST-MORTEM της Microids. Καλό είναι να έχετε στο μυαλό σας ότι η εταιρεία αυτή μας έχει δώσει εκτός των άλλων και τα εκπληκτικά Amerzone και Syberia. Στο Post-Mortem βρισκόμαστε στο Παρίσι τη δεκαετία του 1920. Ενας Αμερικανός ιδιωτικός ντετέκτιβ που τώρα πια έχει αποσυρθεί, ο Mac Pherson, καλείται από μία μυστηριώδη και πολύ αισθησιακή γυναίκα, τη Sophia Blake, η οποία του ζητά να αναλάβει να βρει ποιος σκότωσε την αδελφή της και τον άντρα της.

Σεναριακά το παιχνίδι δείχνει εκπληκτικό. Πρόκειται για ένα adventure με πολύ δυνατή film noir ατμόσφαιρα και δράση γεμάτη εντυπωσιακές ανατροπές. Στο παιχνίδι θα έρθεις σε επαφή με περίπου 20 διαφορετικούς χαρακτήρες, όπου το πρωτότυπο στοιχείο στις συζητήσεις σου είναι ότι θα μπορείς να εκφράζεις τα διαφορετικά συναισθήματα που νιώθεις κάνοντας μία ερώτηση. Το περιμένω με μεγάλη αγωνία. Οσοι ενδιαφέρεστε για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση http://www.postmortem-videogame.com/.

ΝΕΟΣ SHERLOCK HOLMES ΕΝΟΨΕΙ

Το επόμενο adventure που περιμένω με μεγάλη αγωνία είναι το SHERLOCK HOLMES & THE CURSE OF THE MUMMY. Το παιχνίδι ετοιμάζεται από τη Frogwares Ltd. Είναι το τρίτο κατά σειρά παιχνίδι με ήρωα το μεγάλο αυτό ντετέκτιβ που βλέπουμε στις οθόνες των PCs, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι το καλύτερο όλων έχει κυκλοφορήσει ως text adventure στους 8bitους υπολογιστές της δεκαετίας του '80, με πρώτο και καλύτερο το θρυλικό Spectrum.

Εσύ χειρίζεσαι, φυσικά, τον Sherlock Holmes. Η Elisabeth Montcalfe, που πρόκειται να παντρευτεί σύντομα έναν μακρινό εξάδελφό της, σε καλεί για να τις προσφέρεις τις υπηρεσίες σου. Πριν από λίγο καιρό εξαφανίστηκε ο πατέρας της, ο Lord Montcalfe, γνωστός επιστήμονας και αιγυπτιολό-

γος, και η Scotland Yard που είχε αναλάβει την υπόθεση την πληροφόρησε ότι, σύμφωνα με στοιχεία που βρήκαν, ο πατέρας της πρέπει να έχει αυτοκτονήσει, εξαφανίζοντας όμως το πτώμα του! Η Elisabeth, που ξέρει τον πατέρα της καλύτερα από οποιονδήποτε άλλο, αρνείται να δεχτεί αυτό το γεγονός και πιστεύει ότι ο πατέρας της πρέπει να ζει! Εσύ δέχεσαι αυτή την παράξενη υπόθεση και πηγαίνεις στην έπαυλη του λόρδου Montcalfe για να ξεκινήσεις τις έρευνές σου. Σύντομα θα βρεθείς στο επίκεντρο ενός κυκεώνα... που έχει σχέση με ιεροτελεστίες που αφορούν στην πανάρχαια αιγυπτιακή μαγεία!

Για περισσότερες πληροφορίες πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.frogwares.com.ua/sherlock/. Στο CD του περιοδικού θα βρείτε ένα demo του παιχνιδιού.

MORTVILLE MANOR 2

Ο τίτλος του επόμενου adventure θα ξυπνήσει αναμνήσεις σε όσους είχαν Atari 1040 ST και Amiga. Ανάμεσα στα εξαιρετικά adventures που κυκλοφόρησαν για τους υπολογιστές αυτούς υπήρχε και το περίφημο MORTVILLE MANOR της Lankhor. Το παιχνίδι ήταν ένα πολύ καλό adventure μυστηρίου με ήρωα το ντετέκτιβ Jerome Lange στις αρχές της δεκαετίας του 1950. Φυσικά, μιλάμε για ένα adventure με γραφικά, στο οποίο έπρεπε να εξερευνήσεις μία έπαυλη και τους γύρω από αυτήν χώρους. Το παιχνίδι περιείχε μερικούς αρκετά δύσκολους γρίφους. Όλα αυτά θα ήταν απλώς ιστορία, αν δεν έπεφτε το μάτι μου σε μία είδηση η οποία αναφερόταν στη συνέχεια (;) του παιχνιδιού. Στη διεύθυνση http://www.mortville.de/ μπορείτε να βρείτε μία σειρά πληροφορίες σχετικά με το MORTVILLE MANOR 2. Δυστυχώς, το site είναι στα γερμανικά και δεν καταλαβαίνω τίποτε, εκτός από το ότι έχει μερικές φωτογραφίες τόσο από το καινούριο παιχνίδι που ετοιμάζεται όσο και από το παλιό! Οποιος/α ξέρει γερμανικά και μπορεί να βοηθήσει, ας μου στείλει e-mail για να δούμε πώς μπορούμε να επικοινωνήσουμε με το δημιουργό του παιχνιδιού και να πάρουμε παραπέρα πληροφορίες.

Η Bethesda Softworks ανακοίνωσε το THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL, ένα expansion set του πολυβραβευμένου RPG MORROWIND, το οποίο πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στον Νοέμβριο.

EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ MORROWIND

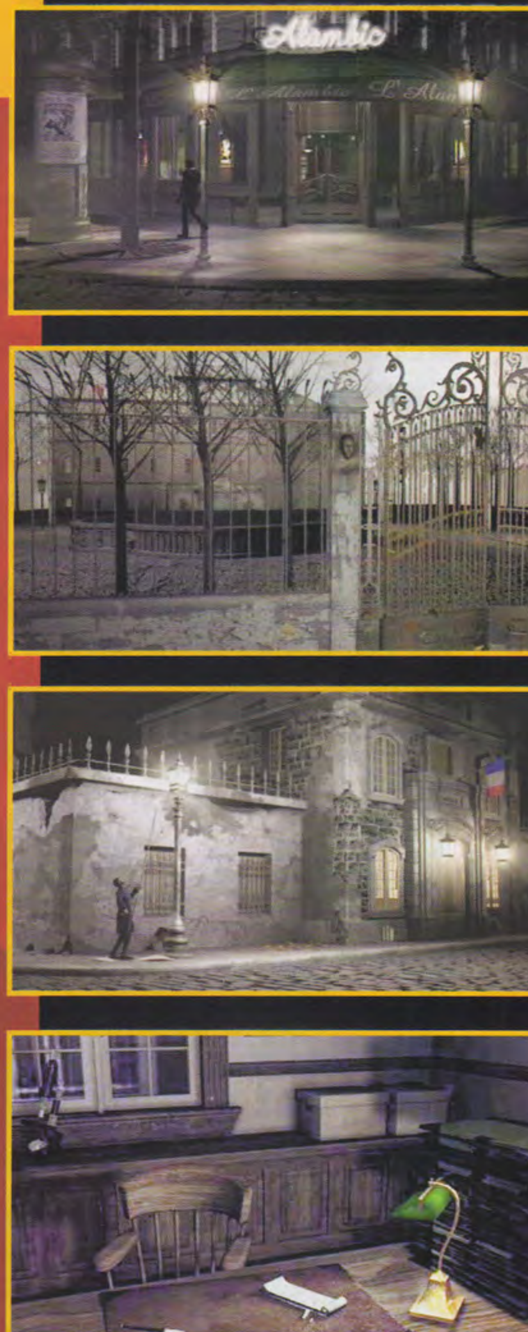
Η Bethesda Softworks ανακοίνωσε το THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL, ένα expansion set του πολυβραβευμένου RPG MORROWIND, το οποίο πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στον Νοέμβριο. Το expansion set θα προσθέτει μία σειρά επιπλέον στοιχείων στον κόσμο του Morrowind. Παρά τις αντιρρήσεις αρκετών για τις υπερβολικές απαιτήσεις του Morrowind και τα προβλήματα που παρουσιάζει με ορισμένες κάρτες γραφικών, το παιχνίδι έχει ήδη κερδίσει πάνω από 40 βραβεία, μεταξύ αυτών και τον τίτλο του Editor's Choice των περιοδικών "PC Gamer", "Computer Gaming World" και "Computer Games Magazine".

Στο Tribunal ένας άσπλαχνος νέος βασιλιάς κερδίζει το θρόνο του Morrowind, όταν παράλληλα ένας πανάρχαιος θεός βυθίζεται όλο και περισσότερο στην τρέλα. Το μέλλον του Morrowind μοιάζει αβέβαιο, ενώ εσένα σε κυνηγάνε πληρωμένοι δολοφόνοι. Θα ταξιδέψεις στο Mournhold, την πρωτεύουσα του Morrowind, στην Clockwork City του Sotha Sil, μέσα σε μία σειρά "επικών" dungeons.

Φυσικά, το expansion θα περιέχει νέα τέρατα, όπλα και πανοπλίες, ενώ και τα journal system και map έχουν ξανασχεδιαστεί. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ από την Bethesda Softworks και στην Ευρώπη από την Ubi Soft(r) Entertainment. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.elderscrolls.com.

Περισσότερα νέα στο επόμενο τεύχος.

PC



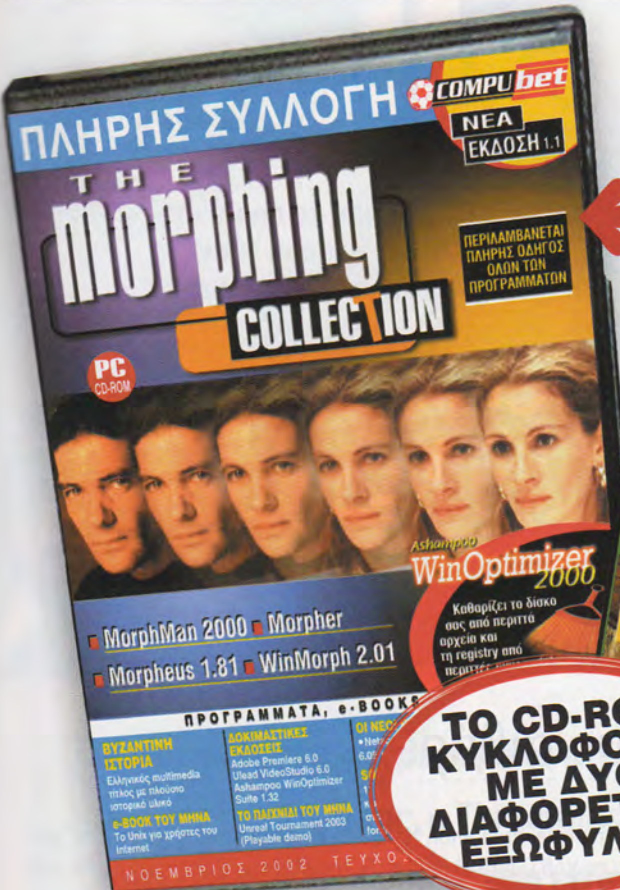
POST-MORTEM ΤΗΣ MICROIDS

ΤΕΥΧΟΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ



www.cgomag.gr

ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM



THE MORPHING COLLECTION

Ταξιδέψτε στο μαγικό κόσμο του Morphing αξιοποιώντας τα τέσσερα προγράμματα που περιλαμβάνονται στο CD-ROM. Μετατρέψτε μια εικόνα σε μια άλλη και ανακαλύψτε τον τρόπο με τον οποίο υλοποιούνται τα εφέ στις ταινίες.

ΤΟ CD-ROM ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΕ ΔΥΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΞΩΦΥΛΛΑ



ΒΥΖΑΝΤΙΝΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Απολαύστε μια μοναδική multimedia εφαρμογή που περιλαμβάνει έναν τεράστιο πλούτο γνώσεων για τη μελέτη της βυζαντινής περιόδου της ιστορίας μας.

ΑΚΟΜΗ:

Στο CD-ROM θα βρείτε μια συλλογή προγραμμάτων συμπίεσης μουσικών αρχείων στα δημοφιλέστερα formats. Επιπλέον, θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις browsers.



...στη θήκη του CD-ROM θα βρείτε

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM.

Ασύγκριτα... καλύτερο!

PC Flash

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Στο "PC Flash" αυτού του μήνα ξεχωριστή θέση κατέχει το (very) Hotas Cougar, το οποίο στολίζει το δισέλιδο που βλέπετε. Από εκεί και πέρα, η παρουσίαση της πρώτης Radeon νέας γενιάς ανοίγει την αυλαία για έναν χορό καρτών γραφικών που θα ακολουθήσει στις επόμενες σελίδες του περιοδικού!

HOTAS COUGAR

Από το γραφείο στο πιλοτήριο...

...με μοναδικό σύνορο τους αιθέρες

HOTAS COUGAR

- **Απαιτήσεις**
  Pentium 166, USB
- **Διάθεση**
  Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 010 6856000
- **Τιμή**
  € 358,99 + ΦΠΑ

Στο τεύχος 151 στη στήλη του "PC Flash" είχαν κάνει την εμφάνισή τους δύο εντυπωσιακά χειριστήρια "πακέτο" για εξομοιωτές πτήσης. Ο λόγος είναι για το X45 Digital Joystick & Throttle της Saitek. Μας είχε κάνει τέτοια εντύπωση, που δεν το είχαμε αποχωριστεί σε καμία περίπτωση έως τώρα, μέχρι δηλαδή τη στιγμή που έφτασε στα χέρια μας το Hotas Cougar της Thrustmaster.

Το πρώτο που μας έκανε εντύπωση ήταν το βάρος του! Ποτέ μα ποτέ δεν είχα σηκώσει τόσο βαρύ κουτί, το οποίο να περιείχε ένα χειριστήριο για PC. Το δεύτερο ήταν η... τιμή του! Αφού συνεφέραμε τον master των εξομοιωτών, Μανώλη Φουρνιστάκη (359 ευρώπουλα είναι αυτά, δεν είναι παίξε γέλασε), δίνοντας του να μυρίσει κηροζίνη πολεμικού αεροσκάφους, βγάλαμε τα χειριστήρια από το κουτί τους και τα στήσαμε με ανυπομονησία. Ενας μοχλός χειρισμού και ένα throttle stick, σχεδιασμένα 100% βάσει των αντίστοιχων μοχλών της καμπίνας ενός F16. Σύμφωνα με την ίδια την Thrustmaster, χρειάστηκαν 2 ολόκληρα χρόνια μελετών σε συνεργασία με την αμερικανική πολεμική αεροπορία για να δημιουργηθεί αυτό το θαύμα. Η επιβράβευση ήρθε ως φυσικό επακόλουθο, καθώς το Hotas Cougar είναι το επίσημο "παιχνίδι" των πιλότων στην άλλη άκρη του Ατλαντικού. Με αυτό κοιμούνται και ξυπνούν, με αυτό κάνουν προπόνηση στους πανάκριβους εξομοιωτές τους!



Σχεδιαστικά, το ζευγάρι ξεχωρίζει από την πρώτη κιόλας στιγμή. Αν και όχι τόσο διαστημικό όσο το X45, με την πρώτη κιόλας ματιά αποπνέει μια ασυνήθιστη επιβλητικότητα. Οι δύο μαύροι μοχλοί στερεώνονται σε δύο βαριές βάσεις! Τα μηχανικά μέρη τους είναι προφανώς μεταλλικά, κάτι που δικαιολογεί τη στιβαρότατη κατασκευή αλλά και το "ζόρι" στο χειρισμό. Για ποιο ζόρι μιλάμε; Μα, φυσικά, αυτό που θα τραβήξει κάθε τυχερός αγοραστής του Hotas Cougar, προκειμένου να φέρει εις πέρας δύσκολες μαχητικές μανούβρες κατά τη διάρ-



Μεταφέροντας στο έπακρο το ρεαλισμό στη συσκευή της, η Thrustmaster την έκανε τόσο "σκληρή" όσο είναι και οι αυθεντικοί μοχλοί ενός μαχητικού αεροσκάφους! Ξεχάστε τους πλαστικούς μοχλούς που κινούνται ακουμπώντας τους με... μπατονέτες!

κεια μιας λυσσαλέας εναέριας μάχης! Μεταφέροντας στο έπακρο το ρεαλισμό στη συσκευή της, η Thrustmaster την έκανε τόσο "σκληρή" όσο είναι και οι αυθεντικοί μοχλοί ενός μαχητικού αεροσκάφους! Ξεχάστε τους πλαστικούς μοχλούς που κινούνται ακουμπώντας τους με... μπατονέτες! Ο μοχλός χειρισμού είναι σκληρός και απαιτεί δύναμη και δεξιοτεχνία για να τον δαμάσετε, ενώ το throttle stick φέρεται σαν να "αλλάζεις ταχύτητα σε νταλίκα", όπως χαριτολογώντας είπε ο φωτογράφος μας, εντυπωσιασμένος! Οσον αφορά στην οδηγική ικανότητα, οι βάσεις των δύο μοχλών βασίζονται προφανέστατα σε διακόπτες (ακούγονται χαρακτηριστικά κλικ σε σχεδόν κάθε κίνηση των δύο μοχλών), κάνοντας σταθερή και άμεση κάθε εντολή κίνησης, αλλά ταυτόχρονα ελαχιστοποιώντας στο έπακρο την πιθανότητα ακόμα και του πιο ανεπαίσθητου λάθους! Ως προς το λειτουργικό σχεδιασμό τους, δεν χρειάζεται να πούμε τίποτε. Και μόνο το γεγονός ότι κάποιοι πολεμούν (κυριολεκτικά) με δύο τέτοια μαραφέτια στα χέρια τους τα λέει όλα. Οι μοχλοί και τα πάσης φύσεως πλήκτρα είναι τοποθετημένα ακριβώς στα σημεία όπου θα τα ήθελε ένας επαγγελματίας.

Κοίτα, μαμά, πετάω!

Η εγκατάσταση ήταν σύντομη και οι οδηγίες στο manual, αν και αρκετές και ίσως για μερικούς πολύπλοκες, επιτρέπουν τη μέχρι τελευταίου κλικ ρύθμιση και προγραμματισμό του μοχλού. Εντυπωσιακές είναι οι εφαρμογές που το συνοδεύουν με τις οποίες μπορείτε να κάνετε όποια ρύθμιση νομίζετε, ενώ στη σελίδα της Thrustmaster μπορείτε να κατεβάσετε δεκάδες patches για την καλύτερη λειτουργία του με αρκετά παιχνίδια!

Θα τα... παίξετε!

Σας είπε κανείς ποτέ ότι θα μπορείτε να "μεταμορφωθείτε" σε πιλότο για μερικές ώρες στο σπίτι σας; Το μόνο που δεν θα νιώσετε κρατώντας τα δύο υπερπολύτιμα χειριστήρια στα χέρια σας είναι η... μυρωδιά της μάχης! Είναι το πρώτο χειριστήριο στη ζωή μου που πιάνω φορώντας γάντια (ποδηλάτου, μηχανής ή γυμναστικής, αντιολισθητικά - μη βάλετε γάντια για το χιόνι!), καθώς εκτός του ότι βοηθούν πολύ στο κράτημα, ξεκουράζουν και τα χέρια. Πραγματικά, είναι το μόνο αξεσουάρ που λείπει από το πακέτο του Hotas Cougar, ένα αξεσουάρ που φορούν οι πιλότοι ακριβώς για τους ίδιους λόγους που τα φόρεσα και εγώ. Το Hotas Cougar είναι το "hot ass" των χειριστηρίων πτήσης. Είναι αυτό που όλοι κοιτάμε και θέλουμε να πιάσουμε στα χέρια μας, έστω και για μία φορά! Η βαθμολογία 5 στα 5 είναι πολύ μικρή για ένα τέτοιο έργο τέχνης.

Αξιολόγηση

↑ **Το περιφερειακό που θα μετατρέψει το γραφείο σας σε καμπίνα μαχητικού. Δυνατό, σταθερό, απόλυτο! Ακόμα και αν δεν τα καταφέρνετε στους εξομοιωτές, θα κάνετε μπράτσα!**

↓ **Η τιμή του. Οχι πως δεν τα αξίζει μέχρι τελευταίου λεπτού...**



Club Radeon 9000

Budget κάρτα με σύγχρονες προδιαγραφές

Από μικρό και από φθηνό μαθαίνεις την αλήθεια!

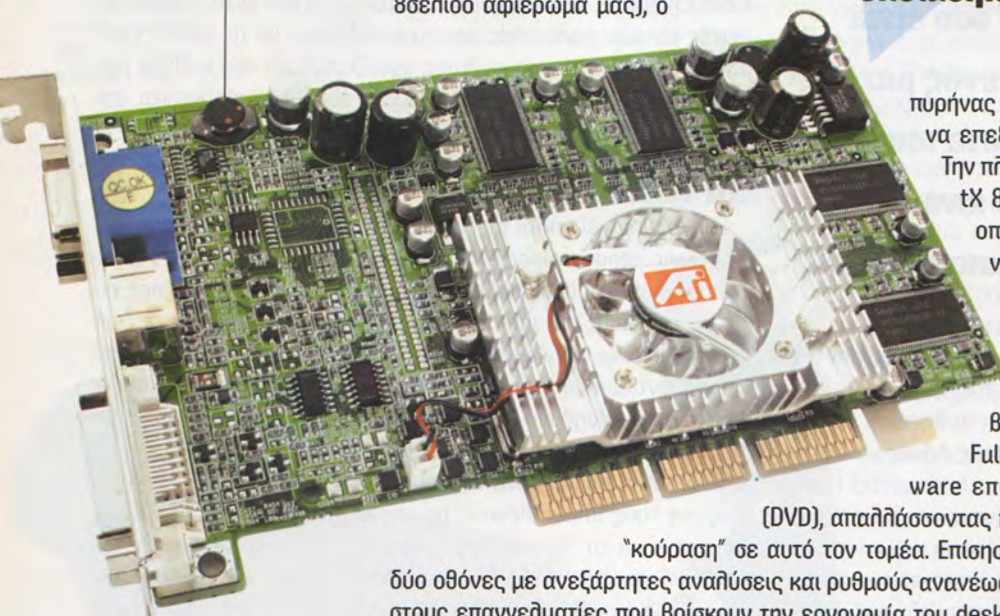
Club Radeon 9000

Χαρακτηριστικά
Υποστηρίζει DirectX 8.1, AGP 4x και διαθέτει 64MB μνήμη DDR

Διάθεση
Info-Quest, τηλ.: 010 9299400

Αυτή τη φορά η ATI δεν άφησε "ορφανό" το φθηνό μέρος της αγοράς καρτών γραφικών. Ο πυρήνας 9000 πατά επάνω στις βάσεις που έθεσε η Radeon 8500, είναι εμπλουτισμένος με σύγχρονα χαρακτηριστικά και ταυτόχρονα έχει άκρως ανταγωνιστική τιμή. Μία από τις πρώτες κάρτες με τον budget πυρήνα της ATI είναι αυτή της Club. Η standard υλοποίηση έχει τον πυρήνα χρονισμένο στα 250MHz, ενώ το ρολόι της 64MB DDR μνήμης "χτυπά" στα 400MHz. Ως γνωστόν (και όπως θα διαβάσετε και στο αντίστοιχο 8σέλιδο αφιέρωμά μας), ο

Η standard Radeon 9000 είναι σε επιδόσεις ανταγωνιστική της GeForce 4MX 420. Η τιμή της, βέβαια, είναι πολύ πιο δελεαστική, ενώ και από άποψη συμβατότητας όλη η σειρά των 9000 είναι μία γενιά αναβαθμισμένη σε σχέση με οποιαδήποτε κάρτα GeForce MX.



πυρήνας διαθέτει 4 rendering pipelines, που μπορούν να επεξεργαστούν 4 texels ανά κύκλο ρολογιού. Την πλήρη συμβατότητα των ανωτέρω με το DirectX 8.1 εξασφαλίζει η τεχνική Smartshader, η οποία είναι υπεύθυνη για τα τελευταίας γενιάς εφέ φωτισμού. Παρούσα είναι και η τεχνολογία εξομάλυνσης γραφικών Smooth Vision, που εξασφαλίζει την άριστη ποιότητα των εικονιζόμενων επιφανειών. Πιστή στην παράδοση, η κάρτα της ATI βασίζεται στις τεχνολογίες Immersion II και Fullstream, οι οποίες φροντίζουν για την hardware επιτάχυνση αναπαραγωγής βίντεο MPEG2 (DVD), απαλλάσσοντας πλήρως τον επεξεργαστή από οποιαδήποτε "κούραση" σε αυτό τον τομέα. Επίσης, υποστηρίζεται ταυτόχρονη απεικόνιση σε δύο οθόνες με ανεξάρτητες αναλύσεις και ρυθμούς ανανέωσης, δίνοντας έτσι μια καλή λύση ακόμα και στους επαγγελματίες που βρίσκουν την εργονομία του desktop τους σημαντικότερη από τις επιδόσεις στα 3D γραφικά. Στη λάμα βρίσκεται και η έξοδος για σύνδεση με τηλεόραση ή βίντεο, S-Video, καθώς και καλώδιο μετατροπής της σε Composite. Από άποψη software, εκτός από τους drivers, υπάρχει το πρόγραμμα αναπαραγωγής βίντεο WinDVD. Η standard Radeon 9000 είναι σε επιδόσεις ανταγωνιστική της GeForce 4MX 420. Η τιμή της, βέβαια, είναι πολύ πιο δελεαστική, ενώ και από άποψη συμβατότητας όλη η σειρά των 9000 είναι μία γενιά αναβαθμισμένη σε σχέση με οποιαδήποτε κάρτα GeForce MX. Αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά αναμένονται οι Radeon 9000 και 9000 Pro με 128MB DDR SDRAM και διαφορετικές συχνότητες στον πυρήνα και στη μνήμη, καλύπτοντας έτσι και υψηλότερες βαθμίδες της αγοράς.

Αξιολόγηση

+ Δελεαστική τιμή, πλήρης συμβατότητα με το DirectX 8.1, δυνατότητα απεικόνισης σε 2 οθόνες, επιτάχυνση DVD.
- Αποτελεί budget λύση και δεν μπορεί να ανταπεξέλθει σε πολύ υψηλές απαιτήσεις όσον αφορά στα games.

ALTEC Lansing 2.0 XA3021E

Οταν τα πολλά ηχεία είναι... φτώχια!



Στη μεσαία κατηγορία των ηχείων της ελληνικής αγοράς τοποθετούνται τα μέλη του πακέτου XA3021E της σειράς ALTEC LANSING 2.0. Τα συγκεκριμένα ηχεία απευθύνονται σε αυτούς που δεν ικανοποιούνται με την απλή στερεοφωνική απόδοση ηχείων γραφείου, ταυτόχρονα όμως δεν επιζητούν κάποια ακριβότερη λύση πλήρους συστήματος περιβάλλοντος ήχου. Το σύστημα είναι τύπου 2.1 και αποτελείται από subwoofer και δύο δορυφόρους. Το πρώτο φιλοξενείται στο πάτωμα του χώρου σας, δίνοντας βόμβο στον ήχο, ενώ τα μαγνητικά θωρακισμένα ηχεία έχουν το ρόλο της διαμοίρασης του ήχου στο χώρο. Το σύστημα διαθέτει ενσωματωμένο ενισχυτή και είσοδο για δύο ζεύγη ακουστικών ή εξωτερικών ηχείων. Το πακέτο συνοδεύεται από ενσύρματο χειριστήριο, στο οποίο βρίσκονται και δύο πλήκτρα εναλλαγής των προγραμμάτων του περιβάλλοντος ήχου. Στο subwoofer υπάρχουν αναλογική είσοδος mini-jack, έξοδοι RCA, Audio-In με δύο εισόδους RCA, ενώ παρέχεται και το απαραίτητο καλώδιο Composite με βύσματα "διπλό RCA-διπλό RCA", που κάνει δυνατή τη σύνδεση των ηχείων με οποιαδήποτε άλλη συσκευή.

ALTEC Lansing 2.0 XA3021E

Χαρακτηριστικά
Σύστημα ηχείων με δύο δορυφόρους και ένα subwoofer. Συνολική ισχύς 40W.

Διάθεση
Πλαίσιο Computers, τηλ.: 0800-11-012345

Τιμή
€ 102,50 + ΦΠΑ

Αξιολόγηση

- ↑ **Αξιοπρεπές σύστημα ηχείων που θα καλύψει απόλυτα τις ανάγκες όσων επιζητούν "κάτι παραπάνω", αλλά δεν θέλουν να ξοδέψουν πολλά χρήματα.**
- ↓ **Σίγουρα δεν είναι η καλύτερη συσκευή της κατηγορίας της, παρόλο το εντυπωσιακό design.**

IIYAMA HM704UTC

Οι 17άρες καλά κρατούν

Για πολλούς θεωρούνται βασίλισσες της μέσης αγοράς. Ο λόγος, φυσικά, για τις οθόνες Iiyama, οι οποίες κατορθώνουν για χρόνια να κερδίζουν τις εντυπώσεις λόγω της ποιότητας κατασκευής αλλά και των εντυπωσιακών επιδόσεων σε σχέση πάντα με τις τιμές τους. Αυτή τη φορά η εταιρεία, προσπαθώντας να δώσει πνοή στην "αποσυρόμενη" γενιά των 17", έδωσε μια καλαίσθητη διχρωμία στο παρόν μοντέλο. Κατά τα άλλα, η οθόνη real flat aperture grille, με τον καθοδικό σωλήνα Diamontron M2 της Mitsubishi, αποτελεί σταθερή "αξία". Οι ρυθμίσεις της γίνονται εύκολα, με το OSD menu, μέσω 4 πλήκτρων. Η ποιότητα απεικόνισης ήταν η αναμενόμενη. Ξεκούραστη εικόνα, ζωντανά χρώματα, ιδανική φωτεινότητα και ξεκάθαρη στοιχειοθέτηση των λευκών και σκοτεινών χρωμάτων. Η γεωμετρία της είναι άψογη, ενώ οι υποστηριζόμενες αναλύσεις φτάνουν μέχρι τα 1.600x1.200 pixels.



Η οθόνη, με τον ιδιαίτερο σχεδιασμό της και τις καλές γενικά επιδόσεις, αποτελεί μια ενδιαφέρουσα πρόταση, ιδίως εάν ήταν χαμηλότερη η τιμή της, δεδομένου ότι σήμερα πλέον ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αγοράσει σε μικρότερη τιμή αρκετά μοντέλα 19".

IIYAMA HM704UTC

Διάθεση
Πλαίσιο Computers, τηλ.: 0800-11-12345

Τιμή
€ 326,00 + ΦΠΑ

Αξιολόγηση

- ↑ **Ομορφος σχεδιασμός, καλές επιδόσεις, υψηλή ποιότητα κατασκευής.**
- ↓ **Η τιμή της ίσως να αποτρέψει κάποιους, αξίζει όμως τα λεφτά της.**

Encarta 2003

Η πιο ολοκληρωμένη ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια

Encarta 2003

- **Απαιτήσεις**
  Windows 9x/Me/2000/XP, Pentium 233, DVD, 128MB RAM, VGA 800x600, κάρτα ήχου
- **Χαρακτηριστικά**
  Δυνατότητα ανανέωσης μέσω Internet
  Πληθώρα πληροφοριών
- **Διάθεση**
  Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 010 6151200

Πιστή στο ραντεβού της με το χρόνο, η Microsoft κυκλοφορεί τη νέα έκδοση της εγκυκλοπαίδειάς της, Encarta 2003. Στο "PC Master" έφτασε η έκδοση Premium Suite, η οποία καταλαμβάνει το χώρο ενός δίσκου DVD (οι πληροφορίες που περιλαμβάνονται σε αυτό είναι της τάξης των 5 CDs της αμέσως "ελαφρότερης" έκδοσης, συν αρκετές επιπλέον). Οι παρουσιάσεις είναι καθ' όλα εντυπωσιακές και συνοδεύονται από πάσης φύσεως εικονικά multimedia, είτε αυτά είναι εικόνες, είτε βίντεο, είτε τρισδιάστατα μοντέλα. Οπως και στις προηγούμενες εκδόσεις, υπάρχει η δυνατότητα εικονικών ταξιδιών ανά τον κόσμο στις 1.800.000 χαρτογραφημένες τοποθεσίες. Σημαντικές βελτιώσεις έχουν γίνει και στο interface, κάνοντας την πλοήγηση ακόμα ευκολότερη απ' ό,τι στην έκδοση 2002, ενώ εντυπωσιακές είναι και οι δυνατότητες ταξινόμησης και αλληλεπίδρασης μεταξύ των πληροφοριών. Τα ισχυρά εργαλεία αναζήτησης και οι επαγγελματικού ύφους παρουσιάσεις την καθιστούν την καλύτερη ξενόγλωσση ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια της αγοράς.



Αξιολόγηση

👍 Είναι η πληρέστερη εγκυκλοπαίδεια του είδους της. Πλούσια σε εικαστικό και multimedia υλικό, λειτουργικό interface, άψογη αλληλεπίδραση και αναζήτηση πληροφοριών.

👎 Δεν υποστηρίζει την ελληνική γλώσσα

Notebook Optical Mouse

Ενα ποντικάκι... φομπιζού!

Notebook Optical Mouse

- **Διάθεση**
  Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 010 6151200

Τι θα λέγατε για ένα καλό δώρο για το φορητό υπολογιστή σας; Η Microsoft προτείνει το... οπτικό χαμστεράκι της, με διαστάσεις που δεν ξεπερνούν τα 10x5 εκατοστά και βάρος που θα ζήλευε ένας αναπτήρας! Το ποντίκι κρατιέται στις άκρες των δύο - άντε τριών για τα κοριτσάκια - δακτύλων και ούτε λόγος να γίνεται για την υπόλοιπη παλάμη, η οποία μένει ολόκληρη να ακουμπά στο γραφείο. Το ποντικάκι διαθέτει δύο πλήκτρα και μία ροδέλα/πλήκτρο και είναι αρκετά χαριτωμένο, απ' όποια άποψη και να το πάρει κανείς. Η σύνδεση γίνεται μέσω της θύρας USB και είναι άμεση. Ο οπτικός αισθητήρας υπόσχεται τη χωρίς προβλήματα λειτουργία του σε οποιαδήποτε επιφάνεια (εκτός από γυαλί). Αν ψάχνετε για ένα ποντίκι που να μπορείτε να κουβαλάτε παρέα με το φορητό σας, τότε μάλλον το βρήκατε. Δεν πιάνει καθόλου χώρο και είναι πανάλαφρο. Προσοχή μόνο, μην το πατήσετε κατά λάθος...



Αξιολόγηση

👍 Χαριτωμένο μικροσκοπικό ποντικάκι. Ο, τι πρέπει για να μάθει το πιτσιρίκι σας να χειρίζεται υπολογιστή! Χωρά άνετα σε μια τσέπη.

👎 Δεν συνιστάται για όλες τις χρήσεις. Πέραν των βασικών, είναι πολύ μικρό για να θεωρήσει κανείς ότι θα μπορούσε να το χρησιμοποιήσει για να παίξει παιχνίδια, ας πούμε.

PC Flash

ΦΤΟΥ ΣΟΥ!

...το φάρμακο ενάντια στα μαλλιά!

www.ftou.gr

Το ελληνικό δαιμόνιο ξαναχτυπά! Αυτή τη φορά, κατά τη διάρκεια του μεγάλου διαδικτυακού ταξιδιού μας (το οποίο συνεχίζεται παρόλες τις αντίξοες συνθήκες, τις φουρτούνες και τις άφαντες DSLs), ανακαλύψαμε το νησί του ftou.gr. Δεν είναι παρά ένα χιουμοριστικό, σατιρικό site με εξειδίκευση στο να κοροϊδεύει πράγματα που έχουν να κάνουν με το αγαπημένο μας χόμπι. Οχι τις γυναίκες, καλέ, για τους υπολογιστές μιλάμε! Ετσι, χάρη στις χρήσιμες συμβουλές των συντακτών του site, θα μάθετε τρόπους για να προφυλάσσετε τον υπολογιστή σας από το κάπνισμα και άλλες κακές συνήθειες. Τα άρθρα είναι ξεκαρδιστικά και πολλές φορές συνοδεύονται και από τις ανάλογες φωτογραφίες (αρκεί να δείτε τις επιπτώσεις του καπνίσματος στα PCs και θα καταλάβετε). Κατά τα άλλα, υπάρχουν και χρήσιμοι οδηγοί, όπως αυτός της αποτυχίας ενός site! Από τα καλύτερα. Μην παραλείψετε να το επισκεφτείτε. Θα χάσετε.



Maximum PC

http://www.maximumpc.com/

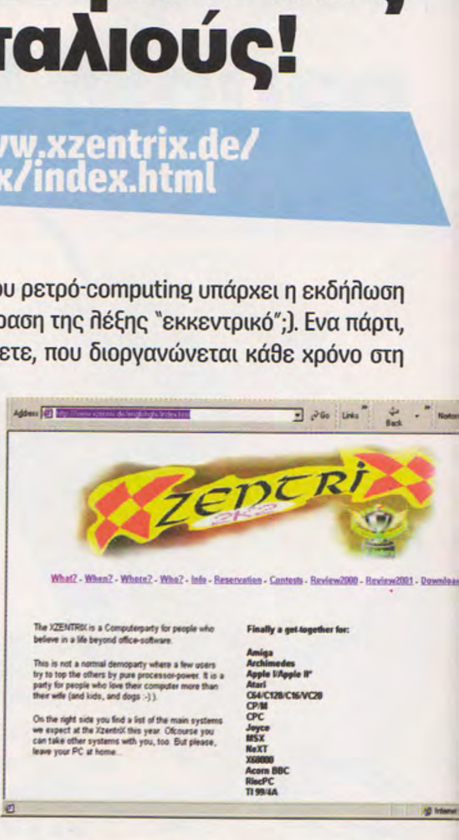
Ενα πολύ καλό hardware site. Αρθρα για ενθουσιώδεις PCάδες, όπως θα δείτε στην κεντρική σελίδα του. Αίσθηση προκαλεί το άρθρο για τη σύνθεση του απόλυτου εργασιακού PC, το οποίο εκτός από τους 6 σκληρούς δίσκους που φορά, έχει εγκατεστημένα στα σπλάχνα του 37 - παρακαλώ - διαφορετικά λειτουργικά συστήματα! Στα άρθρα υπάρχουν πλήρεις οδηγίες για μεθοδολογία για να επιτύχετε και εσείς τα ακατόρθωτα των συντελεστών της σελίδας.



Πάρτι για τους παλιούς!

http://www.xzentrix.de/englishgfx/index.html

Για τους μερακλήδες του ρετρό-computing υπάρχει η εκδήλωση Xzentrix (ίσως παράφραση της λέξης "εκκεντρικό";). Ενα πάρτι, μια συνάντηση αν θέλετε, που διοργανώνεται κάθε χρόνο στη Γερμανία και προσελκύει χρήστες 8μπιτων και 16μπιτων home υπολογιστών και γενικότερα "μη PC" εναλλακτικών συστημάτων! Εκτός από τις απαραίτητες πληροφορίες, στη σελίδα υπάρχουν προκηρύξεις καθώς και τα απαραίτητα downloads! Αν έχετε ακόμα κρυμμένο το παλιό "μηχανάκι" σας, σίγουρα θα σας ξυπνήσει μαγικές μνήμες από το παρελθόν!





3GUYS
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSIS, ATHENS, TEL.: +3010 28.46.440, FAX: +3010 28.25.800
e-mail: info@3guys.gr
topper | adv.

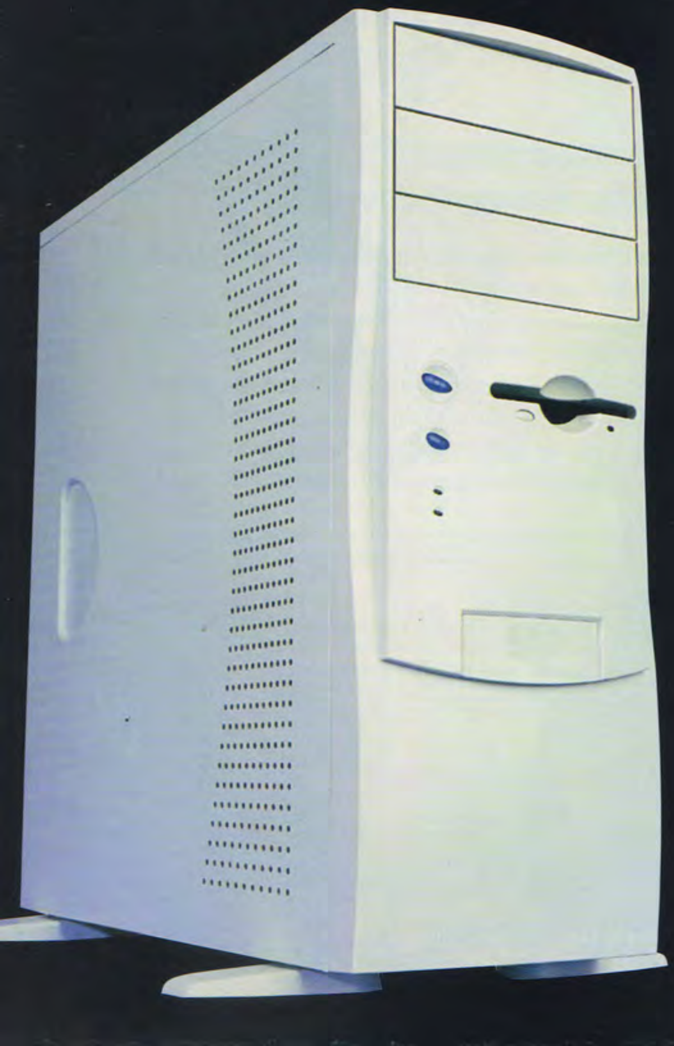
Πριν αγοράσετε...

Υπολογιστή

για εφαρμογές γραφείου

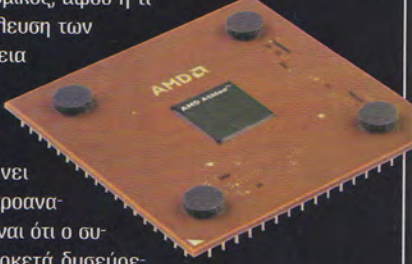
του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Το πρώτο που έρχεται στο νου του ανυποψίαστου χρήστη στο άκουσμα της φράσης "υπολογιστής για εφαρμογές γραφείου" είναι ένα σύστημα που απαρτίζεται από όσο το δυνατόν φθηνότερες συσκευές. Με το παρόν άρθρο φιλοδοξούμε να αποδείξουμε ότι η λέξη-κλειδί για τη διαμόρφωση κάθε επαγγελματικής σύνθεσης δεν είναι η "οικονομία", αλλά η "αξιοπιστία"...

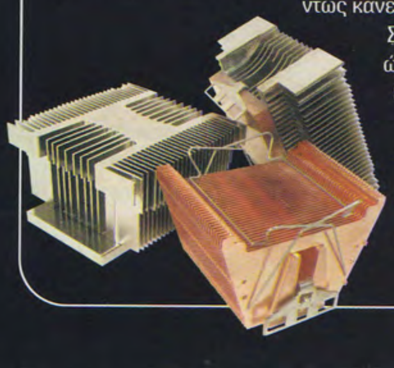


ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ & ΨΥΚΤΡΑ

Η κόντρα μεταξύ των AMD και Intel για την κατάληψη της κορυφής στον τομέα της επεξεργαστικής ισχύος καλά κρατεί, ωστόσο, για το χρήστη που αναζητά τη βέλτιστη σχέση μεταξύ απόδοσης και κόστους, η μάχη θεωρείται εδώ και καιρό λήξασα. Πράγματι, τα προϊόντα της AMD προσφέρουν εξαιρετικές επιδόσεις, ενώ οι τιμές τους είναι ιδιαίτερα χαμηλές. Φυσικά, δεν είναι ανάγκη να προχωρήσουμε στην αγορά κάποιου ακριβού επεξεργαστή για την εκτέλεση εφαρμογών γραφείου. Ενας Duron στα 1.300MHz κρίνεται επαρκής, ενώ είναι και πολύ οικονομικός, αφού η τιμή του ανέρχεται στα € 66,00. Η έλευση των νέων Athlon, όμως, είχε ως συνέπεια τη σημαντική μείωση των τιμών των παλαιότερων μοντέλων της σειράς. Ετσι, ο AthlonXP 1600+ κοστίζει € 80,00, γεγονός που σημαίνει ότι πρέπει να προτιμηθεί από την προαναφερόμενη πρόταση. Το πρόβλημα είναι ότι ο συγκεκριμένος επεξεργαστής είναι αρκετά δυσεύρετος στην ελληνική αγορά, ενώ κάτι ανάλογο συμβαίνει σε μικρότερο βαθμό και με τον 1700+. Επομένως, ο επεξεργαστής που θα αποτελέσει την "καρδιά" του συστήματός μας θα είναι ο AthlonXP 1800+, η τιμή του οποίου δεν υπερβαίνει τα € 110,00.



Πολλοί πιστεύουν ότι η κυκλοφορία των AthlonXP έδωσε τέλος στα προβλήματα υπερθέρμανσης που στέρησαν από την προηγούμενη σειρά της AMD την αποδοχή από το σύνολο των καταναλωτών. Η αλήθεια είναι πως οι νέοι Athlon έχουν σαφώς καλύτερη θερμική συμπεριφορά από τους προκατόχους τους, όμως, ο χρήστης δεν θα πρέπει να εφησυχάζει. Η AMD έχει αναρτήσει στο δικτυακό τόπο της μια λίστα με όλα τα συστήματα ψύξης που θεωρεί κατάλληλα για τους επεξεργαστές της, την οποία καλά θα κάνετε να συμβουλευτείτε πριν να προβείτε σε οποιαδήποτε αγορά. Η ψύκτρα που προτείνουμε για τον AthlonXP 1800+ είναι η WBK 38 της GlobalWin, η οποία πάντως κάνει αρκετό θόρυβο. Στοιχίζει € 33,00.

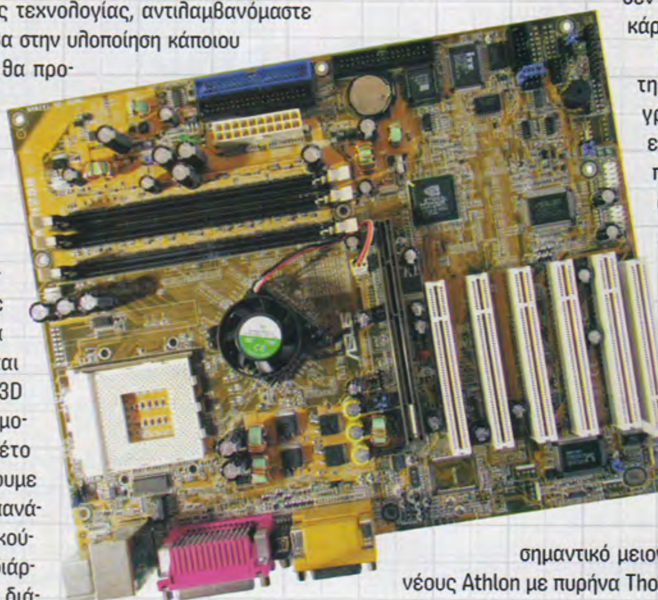


Στην περίπτωση που θελήσετε να μειώσετε το επίπεδο του παραγόμενου θορύβου, μπορείτε να προμηθευτείτε κάποιο ηχομονωτικό υλικό, το οποίο στη συνέχεια θα τοποθετήσετε στο κουτί. Η διαδικασία είναι πολύ απλή, ενώ το κόστος της επένδυσης ξεκινά από € 25,00.

MOTHERBOARD: ΚΑΙ ASUS ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ!

Σε έναν υπολογιστή επαγγελματικών προσανατολισμών, η σταθερότητα της motherboard είναι η παράμετρος που καθορίζει την αξιοπιστία του παραγωγικού συστήματος. Δυστυχώς, η αντιπάθεια που τρέφει η ποιότητα για την οικονομία αποτελεί το αιώνιο σημείο προβληματισμού του υποψήφιου αγοραστή. Αυτό που οφείλουμε να κάνουμε, λοιπόν, είναι να σταθμίσουμε τις ανάγκες μας και να αποφασίσουμε ποιο ακριβώς είναι το ζητούμενο. Με δεδομένο ότι ο υπολογιστής που εκτελεί ως επί το πλείστον εφαρμογές γραφείου προορίζεται για εκτεταμένη χρήση, αλλά δεν είναι απαραίτητο να βρίσκεται στην αιχμή της τεχνολογίας, αντιλαμβανόμαστε ότι μπορούμε να επενδύσουμε άφοβα στην υλοποίηση κάποιου "παλιού" σχετικά chipset, το οποίο θα προσφέρει αξιοπρεπείς επιδόσεις και επαρκή επεκτασιμότητα.

Είναι γνωστό, εξάλλου, ότι η αγορά μιας motherboard που φέρει ενσωματωμένα κάποια υποσυστήματα είναι δυνατόν να περιορίσει σημαντικά το συνολικό κόστος του υπολογιστή. Και πάλι δεχόμαστε να κάνουμε κάποιους συμβιβασμούς στον τομέα των επιδόσεων, όμως, δεν απαιτείται κάποιος πανίσχυρος επιταχυντής 3D προκειμένου να τρέξουμε τις εφαρμογές που περιλαμβάνονται στο πακέτο εφαρμογών MS-Office ή να σερφάρουμε στο Internet, ούτε χρειαζόμαστε μια πανάκριβη κάρτα ήχου προκειμένου να ακούμε τα αγαπημένα μας MP3 κατά τη διάρκεια της εργασίας μας (ή έστω στο διάλειμμα, ανάλογα με το ιδιοκτησιακό καθεστώς).



Αποφασίσαμε, λοιπόν, να χρησιμοποιήσουμε ως "βάση" της υπολογιστικής σύνθεσης το μοντέλο A7N266-E της Asus. Στην "καρδιά" της motherboard εντοπίζουμε το γνωστό και μη εξαιρετέο ολοκληρωμένο nForce 420D της nVIDIA, το οποίο ενσωματώνει μερικά πολύ αξιόλογα υποσυστήματα:

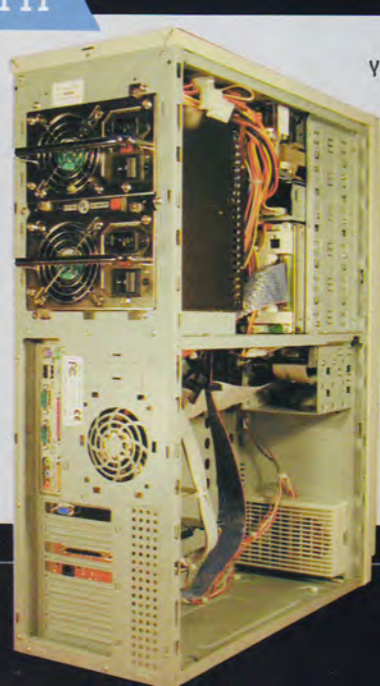
- Τη γραφική απεικόνιση αναλαμβάνει ένα κύκλωμα που στηρίζεται στο GeForce 2 MX, το οποίο δεν είναι βέβαια σε θέση να συναγωνιστεί τα σύγχρονα μοντέλα στον τομέα της επιτάχυνσης 3D, γεγονός, εντούτοις, που δεν πρόκειται να προβληματίσει το χρήστη. Άλλωστε, αν κάποια στιγμή αποφασίσει να ασχοληθεί περισσότερο με τα παιχνίδια, δεν τον εμποδίζει κανείς να απενεργοποιήσει το ενσωματωμένο κύκλωμα και να προσθέσει μια κάρτα γραφικών της επιλογής του, αφού η motherboard διαθέτει θύρα AGP 4x.
- Το ενσωματωμένο σύστημα ηχητικής απόδοσης είναι αρκετά αξιόλογο και δεν έχει καμία σχέση με τα χαμηλής ποιότητας κυκλώματα που συναντάμε σε άλλα chipsets. Υποστηρίζει το πρότυπο Dolby 5.1 και δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από τις PCI κάρτες ήχου.
- Η κάρτα δικτύου είναι ένα απαραίτητο εξάρτημα για κάθε υπολογιστή γραφείου, μια και εξασφαλίζει την επικοινωνία με το τοπικό δίκτυο του περιβάλλοντος εργασίας. Το nForce αναλαμβάνει και σε αυτήν την περίπτωση να σας γλιτώσει από περιττά έξοδα!

Με όλα τα χαρακτηριστικά που περιγράφηκαν ανωτέρω, ο αναγνώστης είναι πιθανόν να νομίσει ότι η εξεταζόμενη motherboard έχει κάπως "τσιμπημένη" τιμή. Κι όμως, η Asus A7N266-E κοστίζει μόλις... € 123,00! Προφανώς δεν είναι ό,τι πιο γρήγορο κυκλοφορεί, ενώ παρουσιάζει ένα σημαντικό μειονέκτημα: Δεν μπορεί να δεχτεί τους νέους Athlon με πυρήνα Thoroughbred. Ωστόσο, ο χρήστης σίγουρα δεν χρειάζεται τόσο μεγάλη επεξεργαστική ισχύ. Από την άλλη πλευρά, το όνομα της Asus αποτελεί εγγύηση για την απρόσκοπτη λειτουργία του συστήματος.

Η μνήμη που θα χρησιμοποιήσουμε θα είναι, βέβαια, τύπου DDR-SDRAM PC2700. Επειδή, μάλιστα, τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο η τιμή της είναι μάλλον υψηλή, θα αγοράσουμε μόνο ένα module των 256MB (€ 92,00). Όταν ο χρήστης κρίνει πως αυτή η ποσότητα δεν του αρκεί, μπορεί να προσθέσει εύκολα όση μνήμη θέλει (αρκεί να έχει μαζεμένα τα καλώδια στο εσωτερικό του κουτιού, ώστε να μη σχηματίζονται οι γνωστές και αποτρεπτικές "μακαρονάδες").

Η ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑ & ΤΟ ΚΟΥΤΙ

Το τροφοδοτικό είναι η συσκευή που αναλαμβάνει να δώσει ρεύμα στα υποσυστήματα του υπολογιστή. Δεν συνδέεται, όμως, απευθείας μόνο με motherboard, αλλά και με άλλα εξαρτήματα, το σημαντικότερο από τα οποία είναι ο σκληρός δίσκος. Επομένως, οποιαδήποτε δυσλειτουργία του τροφοδοτικού μπορεί να αποδειχθεί καταστροφική για τα πολύτιμα αρχεία μας. Είναι, λοιπόν, απορίας άξιο το γεγονός ότι οι περισσότεροι χρήστες, ενώ αγοράζουν πανάκριβους επεξεργαστές και κάρτες γραφικών, δεν αντιμετωπίζουν το ζήτημα της τροφοδοσίας με την απαιτούμενη σοβαρότητα.

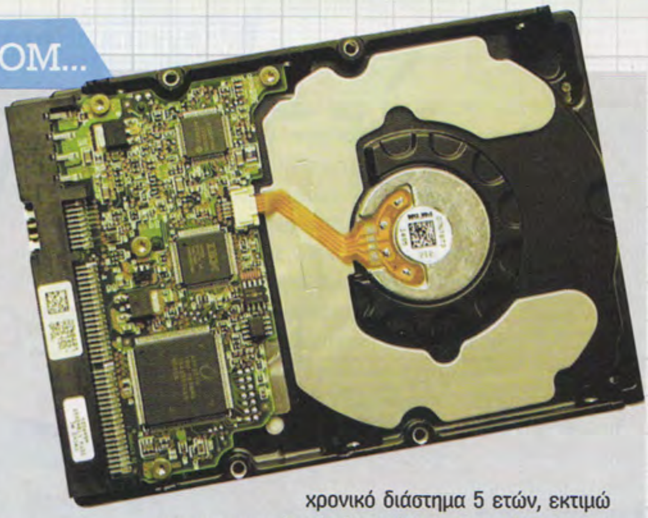


Αρκετά σημαντικό για την απρόσκοπτη λειτουργία του υπολογιστή είναι και το κουτί. Η ύπαρξη αρκετού χώρου δεν συντελεί μόνο στην ευκολότερη προσθήκη νέων εξαρτημάτων, αλλά βοηθά και στην καλύτερη ψύξη των συσκευών, εφόσον επιτρέπει την ελεύθερη ροή του αέρα, άρα και τη μεταφορά της εκλυόμενης θερμότητας έξω από το κουτί.

Το τροφοδοτικό PS 350A της Addtronics καλύπτει τις ανάγκες του απαιτητικού χρήστη και κοστίζει € 65,00, ενώ ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί κάποιο κουτί τύπου Full Tower δίνοντας περίπου € 60,00.

Πριν αγοράσετε...

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ, FLOPPY, CD-ROM...

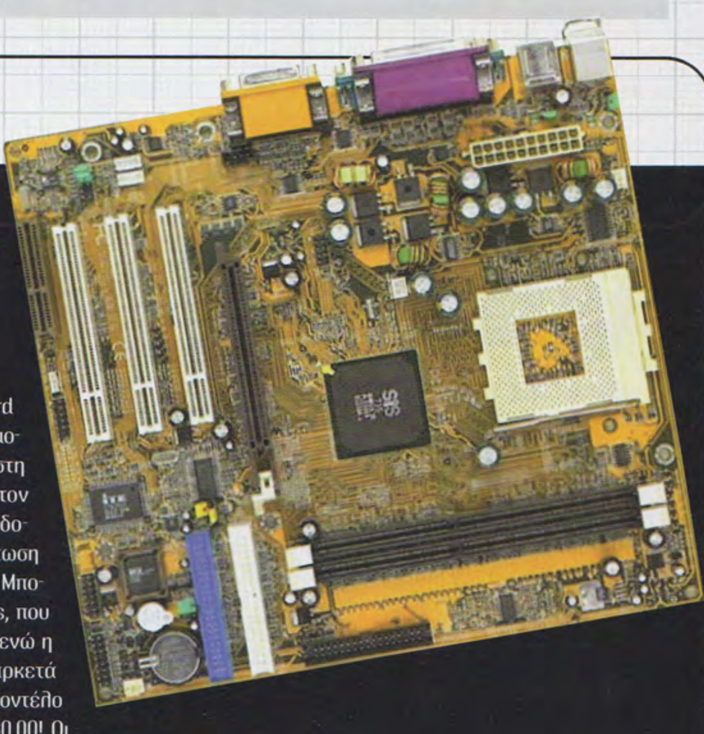


Το κύριο μέλημά μας στην παρούσα ενότητα δεν είναι η αναζήτηση της ιδανικής χωρητικότητας. Το μέγεθος του σκληρού δίσκου, άλλωστε, είναι άμεση συνάρτηση των αναγκών του χρήστη. Το ζήτημα που θέλουμε να θίξουμε είναι η αξιοπιστία των συσκευών που κυκλοφορούν στην αγορά, από την οποία εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων μας. Δυστυχώς, δεν υπάρχει νόμος που να καθιστά τους κατασκευαστές υπεύθυνους για απώλεια δεδομένων που έγινε "στα καλά καθούμενα". Αν, βέβαια, ο σκληρός δίσκος που "χτυπήσει" είναι μέσα στην εγγύηση (είναι συνήθως 3 έτη για τις σύγχρονες συσκευές) θα αντικατασταθεί ανέξοδα, όμως, πολλές ώρες δουλειάς θα πάνε χαμένες... Εχοντας χάσει τρεις σκληρούς δίσκους (από τρεις διαφορετικούς κατασκευαστές!) μέσα σε χρονικό διάστημα 5 ετών, εκτιμώ πως ο καταναλωτής θα πρέπει να αγνοήσει παντελώς τα συγκριτικά τεστ επιδόσεων (εκτός κι αν πρόκειται για τεστ αντοχής) και να αγοράσει το μοντέλο που κατά τη γνώμη του παρέχει τη μεγαλύτερη ασφάλεια, χωρίς να παραλείψει, βεβαίως, να αποκτήσει ταυτόχρονα και ένα CD Writer! Σε ένδειξη διαμαρτυρίας, λοιπόν, δεν προτείνω κανένα προϊόν. Ούτως ή άλλως, οι τιμές των μονάδων που διαθέτουν την ίδια χωρητικότητα και αποδίδουν ίδιο αριθμό στροφών ανά λεπτό δεν διαφέρουν. Ενας 60άρης δίσκος, με ταχύτητα περιστροφής 7.200RPM, κοστίζει περίπου € 130,00.



Στην τελική τιμή θα πρέπει να προσθέσουμε, επίσης, το κόστος ενός τυπικού οδηγού δισκέτας 3,5" (€ 10,00) και ενός CD-ROM drive (το μοντέλο 52x της Sony κοστίζει γύρω στα € 30,00). Αν θέλετε να δώσετε στο σύστημα multimedia χαρακτήρα, μπορείτε προφανώς να αντικαταστήσετε το CD-ROM drive με ένα DVD drive.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ "ΣΠΙΤΙΑ"...



Το κύκλωμα γραφικής απεικόνισης που διαθέτει η motherboard που επιλέξαμε μπορεί να είναι απόλυτα αποδεκτό για τις εφαρμογές γραφείου, ενδέχεται, όμως, να μην ικανοποιήσει το χρήστη που ασχολείται λίγο παραπάνω με τα παιχνίδια καθώς και τον απαιτητικό επαγγελματία. Στη συνέχεια θα εξετάσουμε λύσεις που φιλοδοξούν να καλύψουν και τις δύο προαναφερόμενες κατηγορίες. Στην περίπτωση αυτή, φυσικά, δεν έχει νόημα να αγοράσετε motherboard με το nForce. Μπορείτε, λοιπόν, να επενδύσετε στο σταθερότατο μοντέλο A7S333 της Asus, που ολοκληρώνει το SiS 745 και δέχεται όλους τους επεξεργαστές της AMD, ενώ η τιμή του (€ 105,00) είναι εξαιρετικά συμφέρουσα. Αν αναζητάτε κάτι αρκετά φθηνότερο, θα πρέπει να σκεφτείτε το ενδεχόμενο να αποκτήσετε το μοντέλο 7SID της Chaintech. Υλοποιεί το chipset SiS 735 και κοστίζει μόλις € 80,00! Οι απαιτητικοί, βέβαια, μπορούν να επιλέξουν κάποια υλοποίηση του KT333 της VIA (αν και το προκύπτον σύστημα μόνο για εφαρμογές δεν θα χρησιμοποιηθεί -υποπτεύομαι-, ειδικά αν διαλέξετε μια πολύ συγκεκριμένη κάρτα από την επόμενη ενότητα...).

Υπολογιστή για εφαρμογές γραφείου

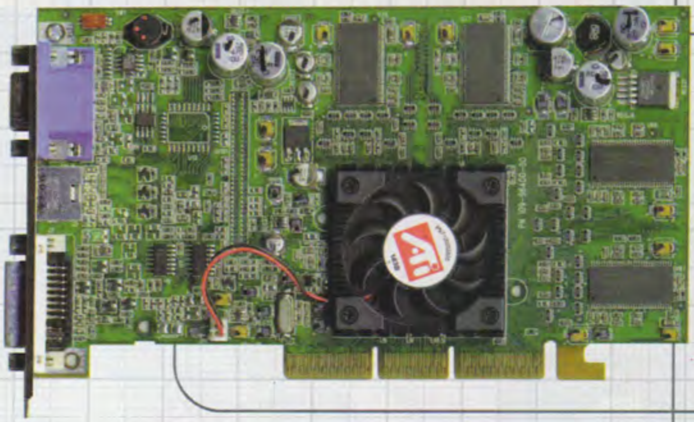
...ΓΙΑ ΤΟΝ GAMER

Η τρέχουσα χρονική περίοδος δεν είναι η καλύτερη δυνατή για τους χρήστες που επιθυμούν μια κάρτα γραφικών που θα χρησιμοποιηθεί κατά κύριο λόγο για την εκτέλεση 3D παιχνιδιών. Αυτό συμβαίνει γιατί η nVIDIA αναμένεται να διοχετεύσει σύντομα στην αγορά τα καινούρια ολοκληρωμένα της, αφού κλείνει εντός των ημερών ο καθιερωμένος εξάμηνος κύκλος παρουσίασης των προϊόντων της. Αρα, δεν έχει νόημα να αγοράσετε τώρα μία πανάκριβη Radeon 9700 ή μία GeForce 4 4600, τη στιγμή που η τιμή τους πρόκειται να μειωθεί σημαντικά μέσα στους επόμενους δύο μήνες. Αλλά και ο χρήστης που αναζητά μια σαφώς οικονομικότερη λύση (και πολύ καλά κάνει!), δεν θα πρέπει να παρασυρθεί από τις χαμηλές τιμές κάποιων προϊόντων που εντάσσονται στην κατηγορία των προτάσεων "χαμηλού προϋπολογισμού", γιατί, παρόλο που ανταποκρίνονται με απόλυτη επιτυχία στις ανάγκες των σύγχρονων παιχνιδιών, είναι σχεδόν βέβαιο ότι δεν θα προσφέρουν τη σιγουριά της άνετης εκτέλεσης όλων των τίτλων που θα κυκλοφορήσουν σε ένα χρονικό διάστημα εύρους ενός έτους, αρχής γενομένης από την ημερομηνία αγοράς της κάρτας. Με αυτό το σκεπτικό, η επένδυση σε μια υλοποίηση "μικρής" έκδοσης κάποιου chipset (π.χ. τα GeForce 4 MX και Radeon 7500) θεωρείται ασύμφορη αν έχουν περάσει τρεις με τέσσερις μήνες από την κυκλοφορία αυτής.

Ακόμα κι αν ο αναγνώστης ακολουθήσει τον προαναφερόμενο κανόνα, οι ιδιαιτερότητες της περιόδου που διανύουμε αφήνουν ανοικτό το ενδεχόμενο της λανθασμένης επιλογής. Γιατί η υποστήριξη των Vertex και Pixel Shaders από την πλειονότητα των καινούριων παιχνιδιών δίνει στα ολοκληρωμένα που τους ενσωματώνουν σαφές προβάδισμα τόσο στον τομέα των επιδόσεων όσο και σε αυτόν της ποιότητας απεικόνισης. Κι αν η αριθμητική υπεροχή που δίνουν τα benchmarks είναι ικανή να αποτυπώσει στο χαρτί τη διαφορά στην ταχύτητα, η οπτική πανδαισία που προκύπτει από τη χρήση των "προγραμματιζόμενων" πλέον μηχανών σχεδιασμού του σκηνικού δεν μπορεί να "φυλακιστεί" μέσα στις λέξεις. Δεν μιλάμε πλέον για εικόνα, αλλά για εμπειρία!

Το οικονομικότερο ολοκληρωμένο που ικανοποιεί όλες τις ανωτέρω απαιτήσεις είναι το Radeon 9000 Pro της ATI. Η καναδική εταιρεία φαίνεται πως βρήκε τη "χρυσή τομή", αφού παρουσίασε ένα chipset που παρέχει οριακά ανώτερες επιδόσεις από το GeForce 4 MX 460, ενώ περιλαμβάνει Vertex και Pixel Shaders. Ετσι, ο εν λόγω "επεξεργαστής γραφικών" συνδυάζει την ταχύτητα με την ποιότητα και αποτελεί εξαιρετική επιλογή για τον απαιτητικό gamer που δεν θέλει να ξοδέψει μια περιουσία. Οι κάρτες που ενσωματώνουν το Radeon 9000 Pro κοστίζουν περίπου € 150,00 και διαθέτουν 64MB μνήμη τύπου DDR SDRAM και έξοδο για τηλεόραση.

Στην περίπτωση που ο χρήστης αναζητά κάτι ακόμα καλύτερο, θα πρέπει μάλλον να στραφεί προς το GeForce 4 Ti 4200 της nVIDIA. Πρόκειται για μια "μεγαλομεσαία" πρόταση, που αναμένεται να ικανοποιήσει ακόμα και το σκληροπυρηνικό gamer. Προφανώς έχουμε εισέλθει σε μια εντελώς διαφορετική κατηγορία, οι τιμές, όμως, των υλοποιήσεων του εν λόγω ολοκληρωμένου κινούνται σε λογικά πλαίσια. Δίνοντας € 200,00, λοιπόν, μπορείτε να προμηθευτείτε μια κάρτα γραφικών με το GeForce 4 Ti 4200, η οποία διαθέτει 128MB μνήμη DDR SDRAM, και να απολαύσετε παιχνίδια όπως τα Aquanox, Ballistics και Morrowind (ανάλογα με τα γούστα σας) σε όλη τη μεγαλοπρέπειά τους!



Βέβαια, η αναμονή έχει τη χάρη της. Προφανώς, η κυκλοφορία των νέων chipsets της nVIDIA θα ρίξει τις τιμές, οπότε αξίζει τον κόπο να κρατήσετε την παλιά κάρτα γραφικών σας και να περιμένετε τις εξελίξεις. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να προσέξετε ότι οι καινούριες motherboards φέρουν θύρες AGP που δεν λειτουργούν κατά τα πρότυπα 1x και 2x, επομένως δεν δίνουν τάση 3,3V. Ετσι, αν έχετε κάποια πολύ παλιά κάρτα, δεν θα μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε (σε αυτήν την κατηγορία εντάσσονται οι κάρτες της 3dfx, αλλά ακόμα κι αν δεν είστε κάτοχος μιας τέτοιας υλοποίησης, μην επαναπαύεστε, αφού τα αναπάντεχα προβλήματα ασυμβατότητας δεν είναι σπάνια, π.χ., κάποιες κάρτες με τα GeForce 2 GTS και Pro δεν δουλεύουν!).

...ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΜΗ GAMER!

Στην προσπάθειά μας να δημιουργήσουμε ένα σύστημα που θα χαρακτηρίζεται από υψηλό δείκτη εργονομίας, θα πρέπει να αποστασιοποιηθούμε από τον απατηλό κόσμο των ειδικών εφέ και να αναζητήσουμε τις παραμέτρους που θα μας βοηθήσουν να ανεβάσουμε κατακόρυφα την παραγωγικότητα. Αν δουλεύουμε με μεγάλους πίνακες στο Excel ή το Access, διαχειριζόμαστε αρχεία εικόνας και σχεδίου ή επιθυμούμε τη συνύπαρξη πολλών προγραμμάτων στην επιφάνεια εργασίας, είμαστε υποχρεωμένοι να δώσουμε στην ανάλυση τιμές μεγαλύτερες της συνηθισμένης 1.024x768. Το γεγονός αυτό, όμως, προϋποθέτει την ύπαρξη μιας κάρτας γραφικών που θα προσφέρει την απαιτούμενη ευκρίνεια στην απεικόνιση των γραμμάτων αλλά και των χρωμάτων, ώστε η επιφάνεια εργασίας να μην κουράζει το χρήστη. Στο συγκεκριμένο τομέα, τα αποτελέσματα που προσφέρουν τα προϊόντα της nVIDIA και περισσότερο της ATI είναι αποδεκτά, η κορυφή, ωστόσο, ανήκει στη Matrox, οι κάρτες της οποίας προσφέρουν κορυφαία ποιότητα δισδιάστατης απεικόνισης, ακόμα και σε ανάλυση 1.600x1.200! Διευκρινίζουμε, βέβαια, ότι για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων των εν λόγω προϊόντων είναι απαραίτητη η ύπαρξη μιας οθόνης ανάλογης ποιότητας (η οποία θα διαθέτει διαγώνιο τουλάχιστον 19").

Επιπλέον, εφόσον κινούμαστε στον επαγγελματικό χώρο, η δυνατότητα σύνδεσης μιας δεύτερης οθόνης στον υπολογιστή με στόχο την επέκταση της επιφάνειας εργασίας είναι ιδιαίτερα χρήσιμη. Για παράδειγμα, αν θέλουμε να γράψουμε μια έκθεση που στηρίζεται σε στοιχεία που υπάρχουν σε έναν πίνακα του Excel, μπορούμε να μεταφέρουμε στη μία οθόνη το λογιστικό φύλλο, ενώ στη δεύτερη να ανοίξουμε τον επεξεργαστή κειμένου. Και σε αυτή την περίπτωση, παρόλο που αρκετές εταιρείες προσφέρουν έξοδο για δεύτερη οθόνη, μόνο τα προϊόντα της Matrox παρέχουν επιδόσεις που ικανοποιούν απόλυτα. Το μεγάλο πλεονέκτημα της μεθόδου πολλαπλής απεικόνισης που χρησιμοποιεί η εταιρεία είναι η δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσης διαφορετικών ρυθμίσεων, οι οποίες αφορούν στην ανάλυ-

Πριν αγοράσετε...



...ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΜΗ GAMER!

ση και στο βάθος χρώματος σε καθεμία από τις οθόνες!

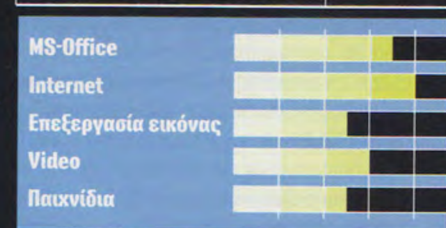
Η εξαιρετική υποστήριξη που παρέχει η Matrox στα προϊόντα της είναι ακόμα μία παράμετρος που θα εκτιμηθεί από τον επαγγελματία. Η γρήγορη επίλυση οποιουδήποτε προβλήματος παρουσιαστεί είναι πολύ σημαντική, αφού η δυσλειτουργία του υπολογιστή θα στοιχίσει χρόνο και χρήμα. Οταν, μάλιστα, η απάντηση του τεχνικού τμήματος έρχεται σε λιγότερο από τέσσερις ώρες από την αποστολή του μηνύματος που περιγράφει το πρόβλημα (εντάξει, δεν συμβαίνει πάντα, αλλά μου είχε τύχει, όταν είχα στον κυρίως υπολογιστή μου τη Mystique), η σοβαρότητα και η διάθεση της εταιρείας είναι αυταπόδεικτες.

Λαμβάνοντας όλα τα προαναφερθέντα υπόψη, θεωρούμε πως η κάρτα G550 της Matrox αποτελεί την ιδανική λύση για το χρήστη που θέλει να μετατρέψει τον υπολογιστή του σε μια παραγωγική μηχανή. Επιπλέον, η τιμή της, που εντοπίζεται στα € 157,00, είναι μάλλον χαμηλή με βάση τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά. Οφείλουμε, πάντως, να υπενθυμίσουμε στον καταναλωτή ότι οι επιδόσεις της κάρτας στα τρισδιάστατα γραφικά μένουν πίσω ακόμα και από εκείνες της GeForce 2 MX.

ΓΙΑ... ΟΙΚΟΝΟΜΟΥΣ

	Σύνθεση	Κόστος σε €
Επεξεργαστής	AthlonXP 1600+	80
Ψύκτρα	Globalwin WBK 38	33
Motherboard	Asus A7N266-E	123
Σκληρός δίσκος	Maxtor 60GB/7.200RPM	130
Μνήμη	256MB DDR SDRAM	92
Τροφοδοτικό	Addtronics 350A	65
Κουτί	Full Tower	60
Κάρτα γραφικών	Ενσωματωμένη στη motherboard	0
Κάρτα ήχου	Ενσωματωμένη στη motherboard	0
CD-ROM	Sony 52x	30
Floppy	Τυπικό 3,5"	10
ΣΥΝΟΛΟ		623

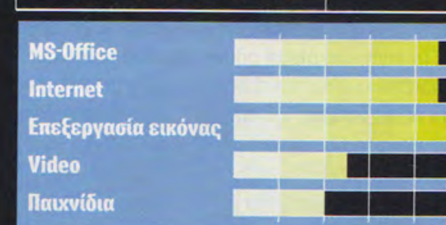
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ



ΓΙΑ... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

	Σύνθεση	Κόστος σε €
Επεξεργαστής	Athlon XP 1800+	110
Ψύκτρα	Globalwin WBK 38	33
Motherboard	Asus A7S333	105
Σκληρός δίσκος	Maxtor 60GB/7.200RPM	130
Μνήμη	512MB DDR SDRAM	179
Τροφοδοτικό	Addtronics 350A	65
Κουτί	Full Tower	60
Κάρτα γραφικών	Matrox G550	157
Κάρτα ήχου	Ενσωματωμένη στη motherboard	0
CD-ROM	Sony 52x	30
Floppy	Τυπικό 3,5"	10
ΣΥΝΟΛΟ		879

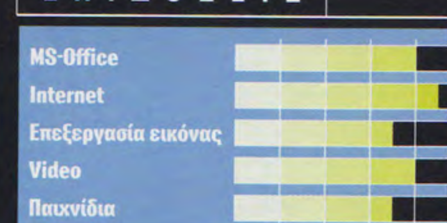
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ



ΓΙΑ... ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ

	Σύνθεση	Κόστος σε €
Επεξεργαστής	Athlon XP 1800+	110
Ψύκτρα	Globalwin WBK 38	33
Motherboard	Gigabyte 7VAX DDR400	118
Σκληρός δίσκος	Maxtor 60GB/7.200RPM	130
Μνήμη	512MB DDR SDRAM	179
Τροφοδοτικό	Addtronics 350A	65
Κουτί	Full Tower	60
Κάρτα γραφικών	ATI Radeon 9000	150
Κάρτα ήχου	Ενσωματωμένη στη motherboard	0
DVD-ROM	Pioneer 117s	55
Floppy	Τυπικό 3,5"	10
ΣΥΝΟΛΟ		910

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ



▼ Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.


GRAND PRIX
2002
Θα γίνει!!!
Θα γίνει!!!
Θα γίνει!!!
Θα γίνει!!!
Θα γίνει!!!
Θα γίνει!!!
PC MASTER
PCmaster


ATHENS
GRAND
Πάρτε μέρος στο απόλυτο
gaming event του PC master
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
6.000€
σας περιμένουν
ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΑ!
6-8 Δεκεμβρίου 2002
ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ ΑΜΑΛΙΑ,
Αμαλίας 10, Αθήνα
Το ειδικό κουπόνι συμμετοχής θα
βρείτε στο PC Master Δεκεμβρίου
Περισσότερες πληροφορίες στο site
www.pcmaster.gr/grandprix2002


PRIX 2002
Ζήστε ένα συναρπαστικό τριήμερο ατελείωτου gaming με τα
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2003
DUNGEON SIEGE
AGE of MYTHOLOGY
QUAKE III ARENA
ΧΟΡΗΓΟΙ/ΑΘΛΟΘΕΤΕΣ
Microsoft game studios
CD MEDIA
www.cdmedia.gr
ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
Kiss 92.9 fm
the kiss you can't miss!
COMPUTER
ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ
MP MACEDONIAN PERIPHERALS
ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: PC master

ΣΤΟ "PC MAST

Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν, πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα... greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!
- Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.
- Φροντίστε οι επιστολές και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.
- Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.
- Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.

Τι μαγειρεύουμε πάλι στο "PC Master"; Γι' αυτό το μήνα, στα συστατικά της επιτυχημένης συνταγής της στήλης "Troubleshooter" προσθέσαμε ένα section με "απαντήσεις χωρίς ερωτήσεις". Σε αυτό θα βρουν γρήγορες απαντήσεις οι απορίες μη γενικού ενδιαφέροντος.

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr



ΚΑΙ ΜΠΛΕ ΚΑΙ ΕΠΙΜΟΝΗ!

Εχω έναν Athlon 1.300MHz με motherboard της VIA, 256MB RAM, DVD BTC 12x, HD 15GB, κάρτα γραφικών S3 Savage4 32MB, SoundBlaster 128 και ένα CDRW TEAC 4x/2x/16x (μόνο για το 4x είμαι σίγουρος, για τα άλλα δεν παίρνω όρκο). Οταν μεταξύ δύο διαδοχικών χρήσεων του Η/Υ δεν μεσολαβεί μεγάλο χρονικό διάστημα (1-2 ώρες), όλα καλά. Αν όμως το χρονικό διάστημα είναι μεγαλύτερο, αντιμετωπίζω το εξής: Καθώς φορτώνουν τα Windows (WIN98 για την ακρίβεια), κάποια στιγμή ο Η/Υ βγάζει μια μπλε οθόνη με το εξής μήνυμα: "Παρουσιάστηκε εξαίρεση 0E στο 0028:C1475579 του VxD—. Κλήθηκε από το 0028:C1479091 στο VxD CDVSD(01) + 00000B31. Πατήστε κάποιο κουμπί για συνέχεια ή ctrl+alt+del κ.λπ."

Αν συνεχίσω με κάποιο κουμπί, τα Windows φορτώνουν ΣΧΕΔΟΝ κανονικά. Και εξηγώ το σχεδόν: Αν σε οποιαδήποτε εφαρμογή πάω να κάνω browse, βγαίνει μια παρόμοια μπλε οθόνη και πατώντας οποιοδήποτε κουμπί, η εφαρμογή τερματίζεται. Στον πίνακα ελέγχου στο σύστημα εμφανίζεται θαυμαστικό δίπλα στο "Δευτερεύων ελεγκτής IDE (διπλού fifo)" και το CDRW είναι μαρκαρισμένο με "Χ" και, φυσικά, μη αναγνωρίσιμο από το σύστημα. Κάνω την εξής διαδικασία στον ελε-

ΕΡ' ΟΛΟΤΑΧΩΣ!

γκτή fifo: Επανεγκατάσταση προγράμματος οδήγησης, προβολή λίστας προγραμμάτων..., επιλέγω τον driver που βγαίνει, μου βγαίνει ένα μήνυμα ότι αυτός που χρησιμοποιώ είναι καλύτερος από αυτόν που πάω να εγκαταστήσω (!) και στην επόμενη οθόνη μόλις πατάω "Επόμενο", βγαίνει πάλι η γνωστή μπλε οθόνη, μόνο που τώρα αντί για "...VxD CDVSD(01) + 00000B31..." μου βγάζει "... VxD voltrack (04) + 00000000...". Πατάω πάλι κουμπί, το σύστημα κολλάει. Πατάω 2 φορές ctrl+alt+del ξεκολλάει. Ο driver, φυσικά, δεν έχει εγκατασταθεί, αλλά αν πάω να κάνω την ίδια διαδικασία μού βγάζει μήνυμα λάθους και ζητάει επανεκκίνηση. Μετά την επανεκκίνηση σαν να μη συμβαίνει τίποτα.

Οπως καταλαβαίνετε, όλη αυτή η διαδικασία για να ανοίξω τον Η/Υ είναι τουλάχιστον ενοχλητική και φοβάμαι μήπως έχει κάποιες μεσομακροπρόθεσμες συνέπειες. Μήπως μπορείτε να μου πείτε τι φταίει και πώς θα μπορούσα να το διορθώσω; Να σημειώσω ότι χρησιμοποιώ τους τελευταίους drivers της motherboard.



Υ.Γ.: Μήπως μπορείτε επίσης να μου πείτε κάποιον τρόπο να μειώσω το μέγεθος αρχείων που δημιουργούνται από video capturing μέσω κάρτας TV; Μια φορά που το δοκίμασα, το μέγεθος ήταν περίπου 10MB ανά δευτερόλεπτο βίντεο!

Ευχαριστώ πολύ και συγγνώμη για το μέγεθος της επιστολής.

Γιάννης
fotjohn@hotmail.com

Φίλε Γιάννη, βλέπω πως η μπλε οθόνη σε συμπαθεί πολύ! Δεν εξηγείται αλλιώς γιατί πετάγεται συνέχεια μπροστά σου! Λοιπόν, δεν είναι θέμα συστήματος, motherboard κ.λπ. Είναι θέμα της Savage4. Δυστυχώς, η συνεργασία της με chipsets της VIA δεν είναι η καλύτερη και, εφόσον η S3 μας έχει αφήσει χρόνους, κανένας δεν φιλοτιμήθηκε να βρει κάποια λύση. Δεν ξέρω αν κάποιοι drivers που θα βρεις στο www.voodoofiles.com θα λύσουν το πρόβλημά σου, αλλά η συμβουλή μου είναι να την αλλάξεις. Τώρα, σχετικά με το CDRW σου, μάλλον η παλαιότητά του προξενεί προβλήματα συμβατότητας. Δοκίμασε να το συνδέσεις σε άλλον EIDE υποδοχέα, δοκιμάζοντας διαδοχικά master και slave (συνήθως τα προβλήματα λύνονται αν το CDRW είναι secondary master, χωρίς slave συ-

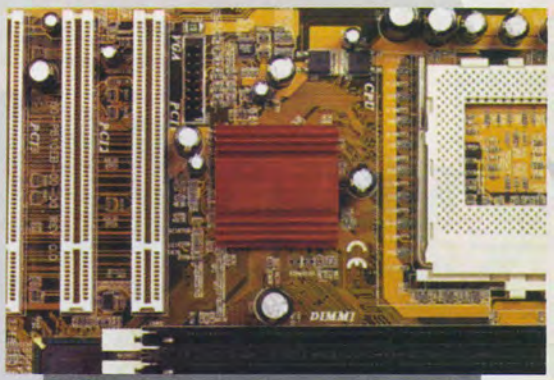
ΑΝΕΠΑΡΚΕΙΑ ΚΑΡΤΑΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Εχω έναν Pentium 3 450MHz 194MB RAM και κάρτα γραφικών on board Intel Chipset Grafics 810. Εχω ένα πρόβλημα με το Medieval: Total War. Ενώ μπορώ να παίξω Battle, δεν μπορώ να παίξω Campaign. Το πρόβλημα εμφανίζεται κατά το Loading του Campaign, αφού μετά το φόρτωμα εμφανίζεται μια εικονική μπάρα πάνω από την κανονική και αφού γεμίσει (γρήγορα) και αυτή, εμφανίζεται μπροστά μου το in game menu του παιχνιδιού και κολλάει ο υπολογιστής. Επειτα από αυτό ξεκολλάει μόνο με Reset.

kostaskarageorgos@yahoo.gr

Εχω έναν υπολογιστή Celeron στα 902MHz, 128MB RAM και μία κάρτα γραφικών Via Tech VT8361/VT8601 με 8MB. Το πρόβλημά μου είναι το εξής: Οταν πατάω σε ένα παιχνίδι την επιλογή play μου βγάζει ένα μήνυμα που γράφει ότι το αρχείο DDRAW.DLL δεν μπορεί να ξεκινήσει. Τι να κάνω;

Με εκτίμηση
Βαγγέλης Γ.
mgeorgas@hol.gr



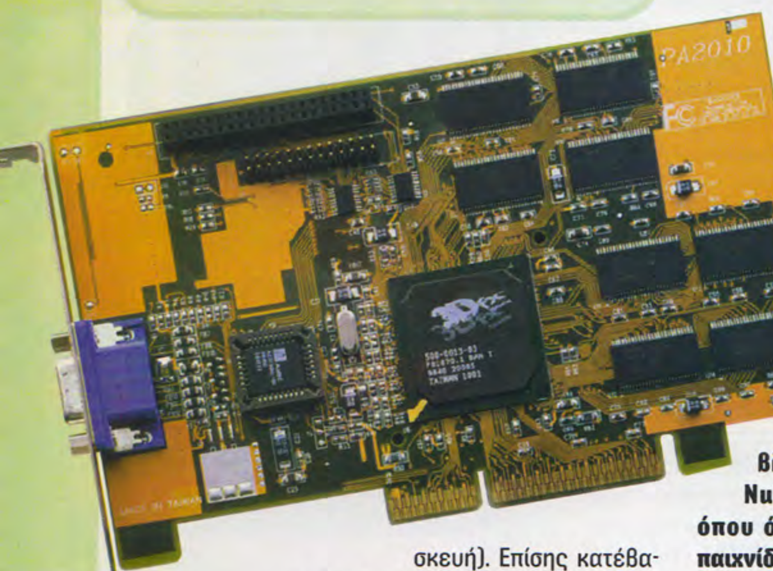
Τα ενσωματωμένα στο chipset κυκλώματα VGA δεν μπορούν να αντεπεξέλθουν στις απαιτήσεις των games με εξαιρέσεις τις IGP των ATI και nVIDIA.

Δυστυχώς, τα ενσωματωμένα συστήματα γραφικών δεν είναι τεχνολογικά πλήρη ώστε να τρέχουν όλα τα σύγχρονα παιχνίδια χωρίς προβλήματα. Αυτό που χρειάζεστε είναι καινούρια κάρτα γραφικών.

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω να σας κάνω δύο ερωτήσεις. Κατ' αρχάς, έχω Pentium 3 733MHz και motherboard της Gigabyte 6VX7-4X με το chip VIA APOLLO PRO 133.
1. Μπορείτε να μου πείτε μέχρι τι επεξεργαστή υποστηρίζει η motherboard μου;
2. Πώς μπορώ να ξεκλειδώσω τον πολλαπλασιαστή του CPU μου;

1. Με το κατάλληλο BIOS update είσαι άνετος μέχρι τα 1.100MHz. Από εκεί και πέρα, θα χρειαστείς μετατροπέα.
2. Πολύ απλό: Δεν μπορείς.



σκευή). Επίσης κατέβασε και κάποιο BIOS update από τη σελίδα της κατασκευάστριας της motherboard σου. Οσον αφορά στο video capturing, το μέγεθος του αρχείου αναλογεί στον codec που χρησιμοποιείς. Στις επιλογές της κάρτας TV πρέπει να υπάρχουν οι σχετικές επιλογές για να διαλέξεις κάποιον πιο "οικονομικό".

Quiz

Ο πρώτος επιταχυντής 3D γραφικών δημιουργήθηκε από την:

S3
ATI
3dfx

➤Λύση προηγούμενου κουίζ:
Paula

ΣΤΗΣ VOODOO ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΟΣΟ ΘΕΛΕΙΣ ΒΡΟΝΤΑ!

Εχω έναν Pentium 4 στα 1,7GHz, motherboard Legend QDI PLATINIX-2, RAM 256MB, Voodoo Banshee, SB Live! Value. Μέχρι τώρα ήμουν πολύ ικανοποιημένος με το σύστημά μου. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω ξεκίνησε όταν αγόρασα το GTAIII. Το install έγινε κανονικά, το παιχνίδι άρχισε να τρέχει με χάλια γραφικά, (βέβαια, λόγω της κάρτας μου θολά, με τα μοντέλα των αυτοκινήτων άσπρα) όμως μόλις ξεκίναγε η μουσική (από το ραδιόφωνο του αυτοκινήτου) κόλλαγε. Ετσι, λοιπόν, επισκέφτηκα το site www.voodoofiles.com και κατέβασα τους τελευταίους drivers v1.25 για την κάρτα μου, όμως από τη στιγμή που τους έκανα install, το παιχνίδι όχι μόνο δεν τρέχει, αλλά ούτε καν ξεκινάει όταν κάνω double click στο gtaiii.exe. Το παράλογο είναι πως με τους νέους drivers τα υπόλοιπα παιχνίδια δείχνουν να παίζουν καλύτερα. Please, πείτε μου τι να κάνω! Επίσης, ένα παρόμοιο (μάλλον) πρόβλημα έχω και με το Duke Nukem-Manhattan Project, όπου όταν πάω να "ανοίξω" το παιχνίδι, μου παρουσιάζεται μήνυμα λάθους και πάλι το παιχνίδι δεν ξεκινάει. Τέλος, το Virtua Tennis μου βγάζει το μήνυμα "There was an error innitiating DirectX grafics" και ναι, καλά μάντεψες, δεν τρέχει. Από την άλλη, το Soldier of Fortune II Double Helix, που έχει και καλύτερα γραφικά, τρέχει άψογα. Πάω να τρελαθώ!!! Μάλλον ήρθε η ώρα για αναβάθμιση. Με βάση το σύστημά μου ποια κάρτα γραφικών με συμβουλεύετε να πάρω; Εχετε υπόψη ότι και την καινούρια κάρτα σκοπεύω να την κρατήσω 3-4 χρόνια, αλλά και ότι ΔΕΝ διατίθεμαι να δώσω 100-150 χιλιάδες (δραχμές, έτσι!?!) για μια κάρτα.

Γιάννης Ρουλιάς
jroul@otenet.gr

Οι δημιουργοί παιχνιδιών δεν μπαίνουν πια στον κόπο να δοκιμάζουν τα games τους σε κάρτες τόσο παλιές όσο η Banshee...

Δεν χρειάζεται ιδιαίτερος προβληματισμός για το τι φταίει. Η κάρτα σου είναι πολύ παλιά, με αποτέλεσμα οι εταιρείες να μην μπαίνουν καν στον κόπο να τη δοκιμάζουν για τα παιχνίδια τους -ειδικά αφού η 3dfx έχει πλέον κλείσει. Οσον αφορά στην αναβάθμισή σου, μία GeForce Ti4200 είναι ό,τι πρέπει.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ

Είμαι κάτοχος ενός συστήματος με τα χαρακτηριστικά: Celeron 466MHz (πουσαρισμένος στα 525MHz), GeForce 2 pro 64MB DDR, 320MB μνήμη (64MB/100MHz και 256/133MHz), 10GB σκληρός της WD, motherboard 993 AS-L της Jetway, Creative κάρτα ήχου, 140W ηχεία, 56K modem, CD-ROM της Creative 58x, DVD-ROM της BTC 12x/48x, 230Watt τροφοδοτικό, middle ATX. Τώρα, λοιπόν, σκέφτηκα ότι είναι καιρός για μία δεύτερη αναβάθμιση (στην πρώτη μπήκε το DVD και από μία Savage4 16MB πήγα στην τωρινή κάρτα γραφικών). Θα ήθελα να μου προτείνετε κάτι που δεν θα χρειαστεί πάρα πολλά χρήματα και συγχρόνως θα με καλύπτει (παιχνίδια και Internet). Ακόμα, πείτε μου αν η κάρτα γραφικών μου μπορεί να ανταγωνιστεί μία GeForce 4 MX440 και, τέλος, αν με συμφέρει ένας Celeron στα



Με τον κατάλληλο μετατροπέα, μπορείτε να βάλετε στην παλιά motherboard σας έναν "ολοκαίνουριο" Tualatin!

1.400MHz, με τον οποίο απ' ό,τι ξέρω δεν θα χρειαστεί αλλαγή motherboard και μνήμης.

Ευχαριστώ προκαταβολικά.

panost@germanosnet.gr

Φυσικά και σε συμφέρει η προσθήκη ενός Celeron στα 1.400MHz, με την τοποθέτηση, βέβαια, του ανάλογου μετατροπέα. Μην ξεχάσεις να βάλεις και ένα ισχυρότερο τροφοδοτικό. Οι διαφορές της κάρτας σου με αυτήν της GeForce MX 440 δεν είναι και τόσο μεγάλες, χωρίς να είναι, βέβαια, αμελητέες.

ΜΗΝ ΤΡΕΜΕΙΣ ΣΑΝ RADEON!

Είμαι κάτοχος ενός Pentium 4 1,4GHz με 512MB μνήμη, Windows 98SE με κάρτα γραφικών Radeon 9000Pro της ATI. Πήρα τα Icewind Dale 2 και Pool of Radiance και ενώ τα τρέχει κανονικά (αναλύσεις στο μέγιστο), ύστερα από λίγη ώρα οι χαρακτήρες μου αρχίζουν να τρεμοπαίζουν. Αυτό γίνεται και στα δύο παιχνίδια. Τι μπορεί να φταίει;

guest@rockstyle.gr

Δοκίμασε αρχικά να κατεβάσεις patches για τα παιχνίδια και να εγκαταστήσεις τους drivers που θα βρεις στο CD αυτού του τεύχους. Βεβαιώσου πως η οθόνη σου λειτουργεί και αερίζεται κανονικά (δεν έχεις, για παράδειγμα, περιοδικά πάνω στις τρύπες εξαερισμού όπως εγώ, όταν έκαψα την οθόνη μου ;-) Από εκεί και πέρα πάμε στην κάρτα γραφικών. Το πρόβλημα δε συμβαίνει και σε άλλα παιχνίδια; Αν όχι, τότε είναι θέμα patches και drivers. Αν ναι, τότε είναι θέμα θερμοκρασίας ή άλλου προβλήματος της κάρτας, οπότε καλύτερα να την επιστρέψεις στο μαγαζί, προκειμένου να τη δοκιμάσουν και (προφανώς) να την αλλάξουν.

ΚΑΡΤΕΣ, BENCHMARKS ΚΑΙ ΑΓΙΟΣ Ο ΘΕΟΣ

Εχω έναν Athlon XP 2200+, motherboard Gigabyte 7VAXP, σκληρό δίσκο Seagate 40GB, Win XP Pro και μία καταραμένη κάρτα γραφικών Asus GeForce 4 Titanium 4600 Deluxe. Οπως καταλάβατε, το πρόβλημα αφορά στην κάρτα γραφικών. Την κάρτα την έχω δοκιμάσει με drivers 40.71 και 30.82.

Τώρα το πρόβλημα που με απασχολεί είναι ότι αυτή η κάρτα, αντί να βγάζει τρελούς αριθμούς στα Benchmarks, μου βγάζει μόνο 10.700. Το πρόγραμμα Benchmark που χρησιμοποιώ είναι το 3D MARK από την εταιρεία MADONION. Η ανάλυση είναι 1.024x768 και τρέχω όλα τα tests.



Οπως βλέπεις, φίλε Αλέξανδρε, υπάρχουν και χειρότερα!

Απ' ό,τι έχω διαβάσει και έχω δει στο Internet, η συγκεκριμένη κάρτα πρέπει να βγάζει τελικό αποτέλεσμα πάνω από 11.500 στα χαρακτηριστικά που τη δοκίμασα κι εγώ... Θα το εκτιμούσα πολύ αν μου δίνατε τη βοήθειά σας.

Αλέξανδρος Τζώρτζης

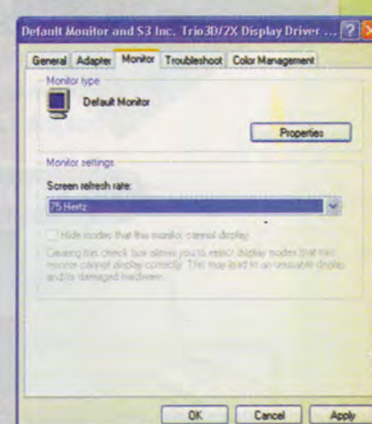
agnostos090@hotmail.com

Αλέξανδρε, οι βαθμολογίες που βλέπεις στα hardware sites στο Internet επιτυγχάνονται με τα καλύτερα συστήματα. Τους γρηγορότερους επεξεργαστές πάνω στις γρηγορότερες motherboards με τις γρηγο-

ΤΙΡ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Windows XP Refresh Rates fix

Επειδή βλέπω πως ακόμα ταλαιπωρούνται κάποιοι χρήστες με την ιδιορρυθμία των Windows XP να μην επιτρέπουν την αποθήκευση μεγαλύτερου refresh rate της οθόνης από τα 60Hz, υπάρχουν δύο πολύ χρήσιμα και εύχρηστα προγραμματάκια, το Refresh Lock και το Refresh Force, που μπορείτε να τους προτείνετε. Το πρώτο λειτουργεί όσο μένει ενεργό στη μνήμη (δεν επεμβαίνει στο μητρώο), καταναλώνοντας ελάχιστους πόρους, και μπορεί να ξεκινά μαζί με τον υπολογιστή. Το δεύτερο πρόγραμμα, πρόσφατα δημιουργημένο, απλώς καταχωρίζει τον επιθυμητό ρυθμό ανανέωσης που δίνεις σε κάθε ανάλυση, τον αποθηκεύει στη registry και ξεμπερδεύεις οριστικά.



Τα χρησιμοποιώ εδώ και μήνες και δεν μου έχουν προκαλέσει ποτέ κανένα πρόβλημα.

- **http://www.pagehosting.co.uk/rl/ (Refresh Lock)**
- **http://www.pagehosting.co.uk/rf/ (Refresh Force)**

Οι κάτοχοι των ATi καρτών θα χαρούν αν μάθουν πως σ' ένα απ' τα επόμενα δύο πακέτα των Catalyst drivers θα υπάρχει επίσημο lock/fix από την ATi.

nlb@otenet.gr

Troubleshooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Θα ήθελα να με βοηθήσετε να επιλέξω την καταλληλότερη οθόνη για τον υπολογιστή μου. Συγκεκριμένα: α) Θα ήθελα να μου προτείνετε την καλύτερη κατά την άποψή σας οθόνη 17" ιντσών (έως € 350,00) και 19" (έως € 450,00). β) Ποιο μέγεθος οθόνης συνιστάτε για games; γ) Είναι δυνατόν να λειτουργήσει το Diablo 2 στα Windows XP; Αν ναι, τι πρέπει να κάνω; Μήπως η κάρτα γραφικών μου δεν είναι συμβατή με το Diablo (έχω μια ATI RADEON 7000).

Παναγιώτης
pmarg@nbg.gr

! Φίλε Παναγιώτη, οθόνες στις τιμές που ψάχνεις θα σου προτείναμε είτε της Iiyama είτε της Hitachi. Οποιαδήποτε 17άρα θα πρέπει να θεωρείται επαρκής για games. Η κάρτα σου δεν έχει κανένα πρόβλημα συμβατότητας. Δοκίμασε (ως συνήθως) να εγκαταστήσεις τα απαραίτητα patches και drivers.



ρότερες επώνυμες μνήμες. Μια χαρά είναι η βαθμολογία που επιτυγχάνει στο σύστημά σου. Αλλωστε, αν είχες δοκιμάσει να μετρήσεις την απόδοση βάσει ενός παιχνιδιού, θα έβλεπες ότι οι διαφορές με τις αντίστοιχες των hardware sites θα ήταν πολύ μικρές. Οπότε μην ανησυχείς.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Είμαι κάτοχος ενός συστήματος με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: M/B Asus A7V 133A, Athlon Thunderbird 800MHz, 384MB (1DIMMx128MB 133MHz, 1DIMMx256MB 133MHz), Creative GeForce 2 GTS 32MB, Western Digital Baraccuda ATA100 20GB, Asus 50x CD-ROM, Yamaha 8824E CDRW, Pioneer 106s DVD. Στο παραπάνω σύστημα έχουν εγκατασταθεί τα Windows 98 SE στο primary partition και τα Windows XP Prof. English στο secondary partition. Το πρόβλημα έγκειται στα ξαφνικά κολλήματα του συστήματος. Σκέφτηκα, κατ' αρχάς, το τροφοδοτικό, το οποίο είναι των 230Watt. Ελέγχοντας, όμως, τις απαιτήσεις της GeForce, του επεξεργαστή και των υπόλοιπων υποσυστημάτων, διαπίστωσα ότι το τροφοδοτικό παρείχε αρκετό ρεύμα για να λειτουργήσουν όλες απρόσκοπτα. Μόνη εξαίρεση η κάρτα με τις επιπλέον USB Ports, την οποία απεγκατέστησα. Στη συνέχεια στράφηκα στη θερμοκρασία της CPU. 59-68°C για τη CPU και 29-39°C για τη motherboard. Αρκετά υψηλές απ' όσο γνωρίζω, αλλά όχι σε απελπιστικό σημείο. Το πρόβλημα περιπλέκεται περισσότερο, αφού εμφανίζεται κυρίως κατά την κωδικοποίηση μίας ταινίας σε DivX. Συγκεκριμένα, όταν ξεκινά η διαδικασία, ύστερα από κάποια ώρα το PC κρεμάει. Και είναι περίεργο που κολλάει σχεδόν πάντα στο ripping, ενώ στα τρισδιάστατα παιχνίδια και στα διάφορα benchmarks που έχω τρέξει, δεν παρουσιάζει παρά μόνο σπάνια αυτά τα κολλήματα. Και όταν λέω σπάνια, εννοώ ότι από τότε που εγκατέστησα τα XP και σχεδόν όλες οι λειτουρ-

Τα τροφοδοτικά 230W μόνο επαρκή δεν μπορούν να θεωρηθούν, ειδικά αν "ταΐζουν" τόσες πολλές συσκευές!

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

ΕΙΚΟΝΙΔΙΟ nVIDIA

astrea97@hotmail.com

Ο ρόλος του εικονιδίου είναι ανύπαρκτος. Δεν πρέπει να σε ανησυχεί. Η οθόνη σου φαίνεται μετατοπισμένη γιατί απλώς θέλει ρύθμιση από το on screen display, επίσης τίποτα σοβαρό.

ΠΕΡΙ ΟΡΕΞΕΩΣ... MX!

Δημήτρης Πλιάτσιος
pliago@hotmail.com

Δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα με τη GeForce 4 MX440 και τη μνήμη του υπολογιστή σου. Αν είναι να επιλέξεις μεταξύ μιας άλλης φθηνής κάρτας, σου προτείνουμε την ATI Radeon 9000, η οποία είναι συμβατή με DirectX 8.1 (η MX δεν είναι). Οσο για κάρτα ήχου, μία Soundblaster Audigy OEM θα ήταν ό,τι πρέπει.

TFT Ή CRT;

D@rk_Blu3
helllock2001@hotmail.com



Τα πλεονεκτήματα των TFT οθονών σε σχέση με τις CRT είναι σαφή, αλλά όχι σε όλους τους τομείς. Είναι πιο εργονομικές, πιάνουν λιγότερο χώρο, θερμαίνονται πολύ λιγότερο από τις CRT και εκπέμπουν μικρότερη ακτινοβολία. Συγκριτικά το refresh rate τους είναι χαμηλότερο, αλλά δεν το χρειάζονται λόγω αρχιτεκτονικής στις αναλύσεις μέχρι 1.280x1.024, όπου η ποιότητα εικόνας τους είναι ανώτερη αυτής των CRT. Από εκεί και πέρα, τα πράγματα αλλάζουν, καθώς στις μεγάλες αναλύσεις οι CRT έχουν σαφές πλεονέκτημα. Γι' αυτούς τους λόγους οι TFT προτιμώνται από όσους δουλεύουν εφαρμογές γραφείου και οι CRT από σχεδια-

γίες και τα προγράμματα εκτελούνται μέσα από αυτά, τα κολλήματα σε παιχνίδια ή άλλες εφαρμογές είναι μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού.

Γιώργος Γωγάκος
dedal0s@hotmail.com

Φίλε Γιώργο, φυσικά και το τροφοδοτικό σου δεν επαρκεί! Μπορεί σύμφωνα με τις απαιτήσεις της GeForce να μοιάζει αρκετό, αλλά με τόσα υποσυστήματα να λειτουργούν, ειδικά την ώρα της πολύωρης διαδικασίας του DivX encoding, μια μικρή ανεπάρκεια μπορεί να σημάνει ότι θα σβήσει για ελάχιστα κλάσματα ο δίσκος σου και άρα θα κολλήσουν τα πάντα! Το πρώτο που έχεις να κάνεις είναι να αλλάξεις τροφοδοτικό. Το δεύτερο είναι να αλλάξεις το coolerάκι. Η θερμοκρασία είναι αρκετά υψηλή και σίγουρα κατά τη διάρκεια του encoding θα ανεβαίνει κι άλλο. Ενα αλουμινένιο ψυκτράκι θα κάνει τη δουλειά, χωρίς να ξοδευτείς πολύ. Τέλος, σιγουρέψου ότι δεν τρέχουν κάποια περιττά προγράμματα κατά τη διάρκεια του encoding.

ΟΘΟΝΗ "OUT OF RANGE"

Εχω πρόβλημα με το Civilization 3. Οταν ανοίγω το παιχνίδι για να παίξω, μου δείχνει στην οθόνη το μήνυμα "OUT OF RANGE" και από κάτω γράφει "Horizontal 60-70Hz και Vertical 50-60" ή κάτι παρόμοιο. Μετά από αυτό ο υπολογιστής κολλάει εκεί, ενώ για να φύγει πρέπει να γίνει επανεκκίνηση του υπολογιστή. Ο υπολογιστής μου περιέχει τα εξής: Intel Pentium 1,00GHz, 384MB RAM, 20GB Western Digital, κάρτα οθόνης TNT 2 32MB, DVD player και οθόνη Hitachi CM615, κάρτα ήχου SoundBlaster 128, λειτουργικό σύστημα Windows XP Professional.

info@compulink.gr

Μου μυρίζει πρόβλημα με την οθόνη σου. Μάλλον τα XP δεν την "είδαν" και δεν την εγκατέστησαν σωστά, κάτι που συμβαίνει με τις Hitachi. Πολύ απλά μπες στη σελίδα της εταιρείας και κατέβασε drivers της οθόνης σου για τα XP. Αυτό θα λύσει σίγουρα το πρόβλημά σου.

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω πάρει το Empire Earth, αλλά όταν το τρέχω, πέραν του λογότυπου του παιχνιδιού, η οθόνη μου γίνεται μπλε και κολλάει. Η κάρτα γραφικών μου είναι nVIDIA TNT 2 M64 PRO και το σύστημά μου είναι Athlon XP 1600+ με 160MB μνήμη.

kolpa@pathfinder.gr

Δύο κινήσεις πρέπει να κάνεις: α) κατέβασε τους τελευταίους drivers για την κάρτα γραφικών σου και β) το τελευταίο patch από τη σελίδα του παιχνιδιού. Ως διά μαγείας θα λυθούν τα προβλήματά σου.

ΒΙΝΤΕΟ... ΞΕ-ΒΙΝΤΕΟ

Αντιμετωπίζω ένα σοβαρό πρόβλημα με τον υπολογιστή μου. Κατ' αρχάς, η σύνθεσή του είναι Pentium III 800MHz, 256MB RAM, ASUS GeForce 3 V8200 Ti 200 Deluxe 64MB, ASUS DVD-ROM 8x, PleX-Writer 24x, οθόνη 14", SoundBlaster 16, motherboard P6BA-A+ και λειτουργικό Windows XP Home Edition (Αγγλική Εκδοση). Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι το εξής: Οταν δοκίμασα να παίξω το Morrowind, όταν έδειχνε το εισαγωγικό βίντεο του παιχνιδιού, αυτό σερνόταν και ο ήχος

στές που χρειάζονται τις μεγάλες αναλύσεις. Η Philips 19" 109B2 είναι κορυφαία οθόνη.

GAMES ΩΡΑ 0

Βαγγέλης Καρβούνης
enjoyer_wab@hotmail.com

Βαγγέλη, δεν μας πληροφορείς για την κάρτα γραφικών σου, η οποία είναι πολύ πιθανό να επηρεάζει τα παιχνίδια σου. Κατά τα άλλα, δεν υπάρχει κάτι ύποπτο στη λειτουργία του συστήματός σου.

ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΑ XP

Καρασάββας Κωνσταντίνος
karsath@otenet.gr

Μπορείς να ανανεώσεις την εγκατάσταση των Windows XP τρέχοντας απλώς το CD τους. Η διαδικασία εμφανίζεται αυτόματα. Φυσικά και δεν υποβαθμίζονται, οπότε αν θες να τα ξεφορτωθείς για να εγκαταστήσεις κάποιο άλλο λειτουργικό (κάτι που δεν συνιστούμε), θα πρέπει να φτιάξεις μια DOS boot δισκέτα (στον υπολογιστή ενός φίλου σου που έχει Windows 98 ή Me) και με αυτή να εκκινήσεις τον υπολογιστή σου και να κάνεις format. Πάντως, η συμβουλή μας θα ήταν να αγοράσεις περισσότερη μνήμη. Οσο για τη GeForce 3 Ti 200, απλώς εγκατέστησε τους τελευταίους drivers (Detonator XP) που βρίσκονται στο CD-ROM του περιοδικού.



Troubleshooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Θέλω να ρωτήσω αν γίνεται (νομίζω ότι θεωρητικά γίνεται) να συνδέσεις 2 υπολογιστές με USB ή firewire.

dentso@hotmail.com

Θεωρητικά και με παράλληλο καλώδιο γίνεται. Από εκεί και πέρα, όμως, η διαδικασία είναι αρκετά πολύπλοκη για να περιγραφεί εδώ. Χρειάζεσαι το απαραίτητο λογισμικό (πολλές φορές πρέπει να είναι home made, δηλαδή φτιαγμένο από αυτόν που το χρησιμοποιεί και, φυσικά, ανάλογο των λειτουργιών που επιζητεί), το οποίο διαφέρει ανάλογα με το λειτουργικό, και, φυσικά, ένα σωρό ρυθμίσεις. Πάντως, είναι μια καλή ιδέα για "Do it Yourself"! Λίγη υπομονή, λοιπόν...

δεν ακουγόταν σωστά. Οταν, όμως, ξεκίνησα, το παιχνίδι έτρεχε κανονικά και χωρίς κολλήματα. Αργότερα, όταν πήρα το Never Winter Nights, έγινε ακριβώς το ίδιο με το εισαγωγικό βίντεο και με το παιχνίδι. Μετά ένας φίλος μού έδωσε να παίξω το Etherlords και μου συνέβη ακριβώς το ίδιο.

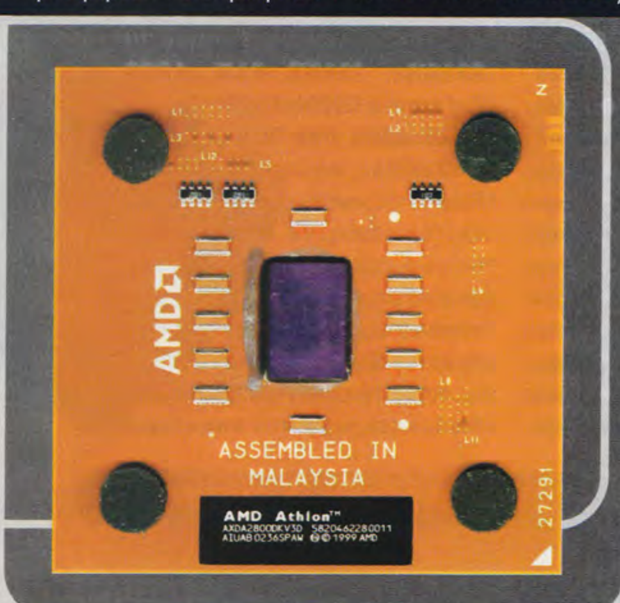
Μπορείτε να μου πείτε τι φταίει;

Υ.Γ.: Εχω κατεβάσει όλους τους καινούριους drivers από την κάρτα γραφικών μου.

Silence_sir1985@yahoo.gr

Ολα δείχνουν προς το DVD-ROM σου. Η κάπως παλιά motherboard σου σε συνδυασμό με την ανάγκη του συστήματος για resources, μπορεί να υποβαθμίζει τη λειτουργία του. Βάλε ένα ισχυρότερο τροφοδοτικό (ειδικά στα DVDs και στους δίσκους κάνει καλό) και έλεγξε αν έχεις ενεργοποιήσει τη λειτουργία DMA για όλες τις συσκευές σου (σκληρούς δίσκους, drives). Δυστυχώς, με τα DVD drives της Asus πολλοί αντιμετωπίζουν προβλήματα.

Γράμμα του μήνα: Athlon... κουτσός;



Αγαπητό "PC Master",

Θα προσπαθήσω να σας πω αυτό που με απασχολεί όσο το δυνατόν πιο σύντομα. Το μηχάνημα που έχω είναι:

CPU: Athlon 1.150 MHz
MOTHERBOARD: Gigabyte GA-7VTXE+
VGA: GeForce3 Ti200 Gainward
RAM: 256MB DDR
SOUND CARD: SB Audigy Player
DVD: Pioneer 116 16/40
CDRW: Plextor 24/10/40

Το αγόρασα τον Μάιο του 2002. Θα πείτε, όμως, τώρα: "καλά πήγες και πήρες Athlon στα 1.150 και δεν πήρες έναν Athlon XP 1600+, αφού τον Μάιο ήταν ο πιο μικρός επεξεργαστής που υπήρχε από μεριάς Athlon;". Θα απαντήσω λύνοντάς σας την απορία. Στην πραγματικότητα είχα παραγγείλει Athlon XP 1800+, αλλά φαίνεται πως έγινε λάθος στην παραγγελία, με αποτέλεσμα τώρα εγώ να σας γράφω από έναν Athlon 1.150MHz! Οταν το είδα, το είπα σε αυτόν απ' όπου αγόρασα το PC, ο οποίος μου απάντησε πως είναι XP, αλλά γράφει 1.150 γιατί αυτή είναι η πραγματική του συχνότητα. Εγώ, όμως, ξέρω πολύ καλά πως η πραγματική συχνότητα του 1800+ είναι 1,53GHz! Προσπάθησα να δω τον επεξεργαστή για να σιγουρευτώ, αλλά δεν μπορώ να ξεκουμπώσω την ψύκτρα, και πάλι όμως το BIOS δεν μπορεί να κάνει λάθη! Αυτό που με απασχολεί και θέλω να σας ρωτήσω είναι: 1) Μπορώ να αλλάξω μόνο τον επεξεργαστή και να βάλω έναν Athlon XP 2000+ ή πιο γρήγορο και να κρατήσω τα υπόλοιπα; 2) Ποιοι Athlon XP έχουν τον πυρήνα Thoroughbred B; Μπορώ να βάλω έναν από αυτούς τους Athlon; 3) Εχω 300W τροφοδοτικό. Να το αλλάξω; 4) Τι σύστημα ψύξης να βάλω στον XP; 5) Εχει επηρεάσει το σύστημα ο Athlon που έχω (π.χ. αν έχει μειώσει τη διάρκεια ζωής εξαιτίας υπερθέρμανσης κ.λπ.);

Γιώργος
astrea97@hotmail.com

Φίλε Γιώργο,

Στο κατάστημα που αγόρασες το μηχάνημά σου, σε δουλέψανε χοντρά. Φυσικά, η συχνότητα του XP1800+ είναι 1.533MHz και όχι 1.150! Το θέμα δεν είναι πως σου έχουν δώσει άλλο επεξεργαστή, αλλά πως έχουν ρυθμίσει στο BIOS το FSB στα 100 και όχι στα 133MHz, όπως θα έπρεπε (133x11,5=1.533, ενώ 100x11,5=1.150). Αν απλώς χρειάζεται μια ρύθμιση στο BIOS, μπορείς να το κάνεις μόνος σου. Αν η motherboard σου δεν είναι αναβαθμισμένη ώστε να δέχεται τους XP, θα πρέπει να αναβαθμίσεις το BIOS. Εμείς, πάντως, θα σου προτείναμε να πας στο κατάστημα που το αγόρασες και να τους τρίξεις τα δόντια! Ολοι οι XP άνω του 2000+ που θα παράγονται από εδώ και πέρα, θα "φοράνε" Thoroughbred B. Με το κατάλληλο BIOS update θα μπορείς λογικά να τους χρησιμοποιήσεις, αλλά εδώ λέμε πως η motherboard σου δεν μπορεί να "δει" τον παλιό XP! Οσον αφορά στη θερμοκρασία, μην ανησυχείς, ο Athlon σου είναι μια χαρά. Αν, πάντως, θέλεις να του κάνεις ένα δωράκι, το Volcano 7+ είναι πολύ καλό -και φθηνό- cooler.

Νόμος 3037
Ο απόηχος

Ορισμένες ενδιαφέρουσες προεκτάσεις του θέματος που προέκυψε σχετικά με το νόμο 3037 θίγει ο αναγνώστης μας και τακτικός επιστολογράφος του περιοδικού Δημήτρης Μουρατίδης, στο e-mail του που δημοσιεύουμε αυτόν το μήνα από τη στήλη.

Ο φίλος μας Δημήτρης κατάγεται από τη Θεσσαλονίκη, την πόλη που επλήγη περισσότερο από το νόμο 3037, μια και εκεί είχαμε τα περισσότερα περιστατικά εφόδων της Αστυνομίας και κατασχέσεων υπολογιστών σε Internet cafés. Μπορεί η μεγάλη μπόρα, βέβαια, να πέρασε (διαβάστε σχετικά και το άρθρο μας σε άλλες σελίδες για τις νεότερες εξελίξεις), αλλά κανείς δεν θα πρέπει να ξεχάσει έτσι εύκολα αυτή τη μεγάλη περιπέτεια για το ελληνικό gaming... Εχει, λοιπόν, ενδιαφέρον να δούμε τη γνώμη του για το θέμα:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Πέρασαν 5 εβδομάδες από το τελευταίο μου e-mail στο περιοδικό και σε σένα. Ο λόγος που επανέρχομαι τόσο γρήγορα είναι προφανής. Δεν μπορώ να ησυχάσω από αυτόν τον καταραμένο νόμο 3037. Πάντως, τα συγχαρητήριά μου που στέκεστε στο ύψος των περιστάσεων και είστε τόσο δραστηριοποιημένοι ως προς το θέμα. Το αφιέρωμα, επίσης, ήταν πολύ καλό και μπράβο σας που τολμάτε να αφιερώσετε 16 σελίδες μόνο γι' αυτόν το σκοπό (συν τις πολλές άλλες αναφορές σε άλλες στήλες). Το ξέρω ότι θα συνεχίσετε έτσι. Κι ας ελπίσουμε ότι η μπόρα θα περάσει (μόνο που αυτή τη φορά στην πλημμύρα που θα ακολουθήσει δεν θα φταίει ο Κηφισός).

Μετά την αθωωτική απόφαση της πρώτης δίκης στη Θεσσαλονίκη πίστευα ότι ο νόμος -εφόσον κρίθηκε αντισυνταγματικός κατά τους πλημμελειοδίκες (νομίζω όχι και των τριών, γνώμη)- θα επέστρεφε στη Βουλή για επανεξέταση. Πού τέτοια τύχη! Επανάληψη του περιστατικού στις Σέρρες με 2 ιδιοκτήτες Net cafés (φαίνεται ότι τους πιάνουν κατά δυάδες!). Επανάληψη της αθωωτικής απόφασης, με έναν από τους δικαστές να κρίνει αντισυνταγματικό το νόμο σε καίρια σημεία (δεν γνωρίζω σε ποια). Ταυτόχρονα ο εισαγγελέας Εφετών ασκεί έφεση στην αθωωτική απόφαση των δύο κατηγορουμένων στη Θεσσαλονίκη. Α! Τι ωραία! Βάλε τώρα και το ότι και η δεύτερη περίπτωση στις Σέρρες τράβηξε μια έφεση και μιλάμε για την ιδιαίτερη τακτική της κυβέρνησης. Οι υπεύθυνοι μουλάρωσαν και δεν λένε να αναιρέσουν το νόμο τους, αλλά προχωρούν σε εφέσεις και νέες συλλήψεις σε όλους τους νομούς στην Ελλάδα!



Πάντως, όταν λες '...εκλεκτά μέλη της ελληνικής κοινωνίας...' φαντάζομαι πως εννοείς αιρετά, αφού εγώ δεν θα θεωρούσα 'Εκλεκτό' κάποιον που δεν έχει ούτε καν τη λεπτότητα να προτείνει μελέτη εις βάθος σε θέμα που δεν κατέχει. Αλλωστε πώς είναι μορφωμένος όταν νομίζει πως μπορεί να πάρει απόφαση για ένα θέμα που ανήκει σε έναν κλάδο που δεν είναι στο πεδίο των γνώσεών του; Θα θεωρούσες έναν καθηγητή φιλολογίας μορφωμένο αν είχε την υπεροψία να νομίζει ότι ξέρει καλύτερη φυσική από έναν κβαντικό; Οι μορφωμένοι άνθρωποι ξέρουν και τα όρια και τα πλαίσια

των αρμοδιοτήτων τους και από τους παρευρεθέντες στη Βουλή κατά τη ψήφιση του νόμου δεν προκύπτει κάτι τέτοιο. Αλλά 'κοντός ψαλμός αλληλούια', 'έχει ο καιρός γυρίσματα' και 'πίσω έχει η αχλάδα την ουρά'. Τι θα γίνει; Ιδωμεν...

Να σας πω και την κατάληξη; Η Ελλάδα θα 'φάει' άλλο ένα χοντρό πρόστιμο από την Ε.Ε. για μη συμμόρφωση με τις διακηρυγμένες διατάξεις της στο χώρο των νέων τεχνολογιών. Πρόκειται για μια δέσμευση που αφορά στην ψήφιση νόμων που μπορεί να χτυπήσουν τις διατάξεις για την ελεύθερη εμπορία και διακίνηση προϊόντων, αλλά και να παρερμηνεύσουν τεχνολογικά δεδομένα. Συγκεκριμένα, ο νόμος πρέπει να δοθεί για έλεγχο και ενδελεχή μελέτη από το αρμόδιο τμήμα της Ε.Ε. για τέτοια θέματα και αν δεν αποτελεί κίνδυνο για την οικονομία, αλλά και για οποιονδήποτε άλλο τομέα, να επιτρέψουν να ισχύσει ίσως και να υιοθετηθεί από την Ε.Ε. ως διάταξη. Σε όλες τις περιπτώσεις όπου η Ε.Ε. έχει σαφείς διατάξεις, οφείλουν να τις τηρούν τα κράτη-μέλη της. Ετσι, ο παρών νόμος είναι αντίθετος με τις διατάξεις για την ελεύθερη βούληση και τις προσωπικές ελευθερίες (κατά τα άλλα, δύο λέξεις στην ταυτότητα δέσμευαν τις προσωπικές μας ελευθερίες και δικαιώματα), αλλά και με τους νόμους περί ελεύθερης εμπορίας και διακίνησης, αφού σε μια χώρα όπου απαγορεύεται η διεξαγωγή, είναι αυτονόητο ότι δεν έχει νόημα και η διακίνηση ή θα απαγορευτεί κι αυτή με τη σειρά της; Βέβαια, ακόμη και τότε οι αξιότιμοι κύριοι δεν θα δεήσουν να πάρουν πίσω το νόμο τους, αφού φαίνεται ότι προτιμούν τα πρόστιμα.

Ειλικρινά λυπάμαι. Ζούμε στην ίδια χώρα που γέννησε τον Σωκράτη, τον Πλάτωνα και τον Αριστοτέλη, τον Αρίσταρχο και τον Αλέξανδρο, τον Πτολεμαίο και τον Δημοσθένη. Κι όμως αυτοί οι 2.400 χρόνων πρόγονοί μας ήταν καλύτεροι από εμάς. Εδώ τελειώνει ο πολιτισμός μας; Εν έτει 2002 και συντόμως 2003 καταδικαζόμαστε να ζούμε μέσα στον απόλυτο παραλογισμό, υποβαλλόμενοι σε περιορισμούς που μόνο ένα τυραννικό καθεστώς θα τολμούσε να θέσει.

Τώρα ξέρω ποιος θα ακολουθήσει πρώτος, πιστά το concept του Οργουελ. Η Ελλάδα. Θα ποινικοποιήσει την ελεύθερη σκέψη, γιατί ποιος ξέρει τι αναρχικές σκέψεις κάνω εγώ με το μυαλό μου: 'Αντε να πάω να σφάξω κανέναν Αγγλο... στο Age of Empires'!!! Μετά η αστυνομία -σύμφωνα πάντα με την κυβέρνηση- θα έχει τις τεχνικές γνώσεις και τα μέσα για να διαχωρίζει τους κακούς από τους ορθά σκεπτόμενους, παρότι απαγορεύεται γενικώς η σκέψη, και θα συλλαμβάνει με τα σαφή κριτήρια της κριτικής σκέψης τους, αλλά... Ουπς! Η σκέψη απαγορεύεται! Δεν πειράζει, όμως, υπάρχουν κι άλλα κριτήρια - 'Τι φάτσα είναι αυτή που έχεις, βρε αλητήριε;', 'Αχά! Εχεις τα μαλλιά σου καρφάκια;!'...

Κρίμα επίσης γιατί ασχολήθηκαν όλοι οι ξένοι με το θέμα μας και δεν ασχολήθηκαν οι δικοί μας. Αλλά όταν η φωτιά έρθει και προς τη δική τους μεριά, τότε θα δούμε. Οχι δεν πιστεύω στις λεγόμενες conspiracy theories (θεωρίες συμπαιγνίας). Αλλά όταν κόβεις ένα τόσο ζωτικό κομμάτι μιας νέας μορφής οικονομίας, πολλά υποσχόμενης, που μόλις έχει αρχίσει να αναπτύσσεται, τι είσαι εκτός από συνωμότης και καταπατητής δικαιωμάτων; Εμένα με ρώτησες, αξιότιμο Βουλευτικό σώμα; Τον δίπλα μου τον ρώτησες; Πού είναι η δημοκρατία μας;

Και κάτι ακόμα. Οταν διάβασα για το πρόγραμμα "Κοινωνία της Πληροφορίας", πίστευα ότι θα αποτελούσε, επιτέλους, ένα καλό σύστημα σεμιναρίων για να μπορέσουν οι εκπαιδευτικοί να μάθουν να χειρίζονται τους υπολογιστές ως εργαλεία όχι μόνο για προσωπική χρήση, αλλά και ως μαθησιακό εργαλείο. Φυσικά, το πρόγραμμα είναι της Ευρωπαϊκής Ενωσης επιχορηγούμενο. Δουλεύοντας τελικά γι' αυτό το πρόγραμμα, διαπίστωσα ότι αποτελεί ένα πολύ μικρό παράθυρο και ουσιαστικά λειτουργεί ως προτροπή για την εκμάθηση υπολογιστών από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς και όχι ως πραγματική επιμόρφωση. Το πρόγραμμα -αν και διαθέτει ένα βιβλίο περίπου 600 σελίδων- τελικά καλύπτει τρομερά μικρό φάσμα, ενώ και οι ώρες είναι αστεία λίγες (48) για έστω και μετρίου επιπέδου εκμάθηση λειτουργίας υπολογιστών για τελείως αρχάριους, στους οποίους υποτίθεται πως απευθύνεται. Η αντιμετώπιση της πληροφορικής και των νέων τεχνολογιών φαντάζει για την κυβέρνηση ως ένα ασήμαντο "μικροανθυποζητηματάκι". Ε, ρε κούνια που μας κούναγε!

Τέλος πάντων, όπως και στο προηγούμενο e-mail, θα κλείσω με δύο ευχές. Το meeting που κανονίζετε στην Αθήνα να έχει θετική -για όλους μας- κατάληξη και να αποδώσει καρπούς και να καταφέρουμε κάποτε να ξεφύγουμε από αυτή τη μιζέρια στην οποία έχει περιπέσει αυτή η Ελλαδίτσα μας.

Συγγνώμη για το πολύ μεγάλο σε μέγεθος γράμμα. Φαντάζομαι θα σας έχει πέσει πολλή δουλειά εκεί κάτω - και στο κοντινό σε σας αστυνομικό τμήμα. Ετσι και σας δουν να τεστάρετε κάποιο παιχνίδι, άραγε τι θα γίνει;;;

Με μεγάλη εκτίμηση,
Δημήτρης Μουρατίδης, Θεσσαλονίκη"
Dmouratidis@yahoo.com
Dmouratidis@mailbox.gr

Η συνάντηση που είχαμε προγραμματίσει τελικά αναβλήθηκε, μια και φαίνεται πως δεν συντρέχουν πλέον λόγοι για την πραγματοποίησή της, αφού με το δελτίο Τύπου που εξέδωσε το Υπουργείο Οικονομικών ουσιαστικά ικανοποίησε τα αιτήματα των gamers.

Δημήτρη, η συνάντηση που είχαμε προγραμματίσει τελικά αναβλήθηκε, μια και φαίνεται πως δεν συντρέχουν πλέον λόγοι για την πραγματοποίησή της, αφού με το δελτίο Τύπου που εξέδωσε το Υπουργείο Οικονομικών ουσιαστικά ικανοποίησε τα αιτήματα των gamers. Βέβαια, απομένει ακόμα να ψηφιστεί η τροπολογία που θα ενσωματώνει όλες αυτές τις αλλαγές ώστε να επισημοποιηθούν. Δεν φαίνεται, πάντως, πως θα υπάρξει κάποιο πρόβλημα μέχρι τότε. Αυτό που έμεινε και δεν θα πρέπει να ξεχνάμε είναι το ότι κάποιοι άνθρωποι παίρνουν αποφάσεις πριν από μας για μας, χωρίς να έχουν την παραμικρή σχέση με υπολογιστές ή - πολύ περισσότερο - με gaming ή Internet. Χρειάζεται επομένως επαγρύπνηση, επειδή συχνά η ασχετοσύνη και το θράσος βαδίζουν χέρι-χέρι κι έτσι δεν αποκλείεται να δούμε κι άλλα παρόμοια νομοθετήματα στο μέλλον. Οπως είπε και ο ποιητής: "τέτοια στο δρόμο σου πολλά θα συναντήσεις". Μακρύς ο δρόμος για την Ιθάκη, ειδικά όταν οι μνηστήρες ενδιαφέρονται μόνο για την "Πηνελόπη"...

Μεταξύ μας

Επιτέλους, τέλος!

Με την πρόσφατη ανακοίνωσή του, το Υπουργείο Οικονομικών ουσιαστικά απαλλάσσει όλους εμάς από την ανάγκη στρατολόγησης τσιλιαδόρων. Ουφ! Κουράστηκα να παίζω Syberia στα ανήλιαγα υπόγεια!

Χρειάστηκαν 56 ημέρες, ένα διεθνές ρεζιλίκι, μία διαμαρτυρία στον Λευκό Πύργο, αναρίθμητες συγκεντρώσεις διαμαρτυρίας, επιστολές από απλούς πολίτες, επερωτήσεις βουλευτών στη Βουλή και μία δικαστική απόφαση περί αντισυνταγματικότητας για να συνειδητοποιήσει η Πολιτεία ότι κάτι δεν πήγαινε καλά με το νόμο 3037/2002. Ετσι, στα τέλη Σεπτεμβρίου, το Υπουργείο Οικονομικών εξέδωσε την ανακοίνωση που θα βρείτε στη σελίδα 72 του περιοδικού (μην τα ξαναγράφουμε και μας λέτε μετά ότι θέλουμε να γεμίζουμε σελίδες...). Τη διαβάσατε; Ωραία.

"Νενικήκαμεν", θα μου πείτε. Μμμ, ναι, σε γενικές γραμμές ναι. Εγώ, πάντως, θα το έθετα διαφορετικά, έχοντας διαβάσει και ξαναδιαβάσει την ανακοίνωση με περισσή προσοχή: Ναι, έχουμε κερδίσει μια μάχη, μια σημαντική μάχη, αλλά όχι και τον πόλεμο.

Θα σας εξηγήσω τι εννοώ, κι ας με πείτε γκρινιάρη και ανικανοποίητο: Η ανακοίνωση αυτή αποσαφηνίζει ότι δεν πρόκειται κανείς από εμάς να βρεθεί στο εδώλιο του κατηγορουμένου επειδή έπαιζε, είτε σπίτι του είτε σε οποιονδήποτε άλλο χώρο, Counter-Strike. Αποσαφηνίζει, επίσης, ότι δεν πρόκειται να μπει κανένας απροσκάλεστος στο χώρο που χρησιμοποιώ ως κατοικία και να μου ζητήσει λογαριασμό για το τι παιχνίδι παίζω, τι νούμερο παπούτσι φοράω και τι έφαγα το μεσημέρι. Αρκεί, βέβαια, να μην έχω βάλει κάποιο στοίχημα με το φιλαράκι που παίζουμε παρέα (τις πορτοκαλάδες μας, ας πούμε), διότι στην περίπτωση αυτή "προκύπτει οικονομικό όφελος". (Αλήθεια, προκύπτει; Αν εγώ βάλω στοίχημα ένα αναλώσιμο αγαθό, τους καφέδες, ένα γεύμα στα Goody's ή ένα ποτό στο Bodega -πού το θυμήθηκα αυτό-, αλλά όχι χρήματα, νοείται ως οικονομικό όφελος; Αν, από την άλλη, βάλω το αμάξι ή το σπίτι μου, ένα διαρκές υλικό αγαθό, τι γίνεται;)

> **Σύμφωνα με τους ειδικούς, η πιο πιθανή αιτία καταστροφής του κόσμου μας είναι το λάθος. Εδώ ερχόμαστε εμείς. Είμαστε επαγγελματίες του χώρου των υπολογιστών. Εμείς δημιουργούμε τα λάθη.**
>
> Nathaniel Borenstein

Ολα μέχρι εδώ είναι και ωραία, και καλά, και άγια. Για τα multiplayer, όμως, δεν άκουσα τίποτε. Εγώ δεν έχω Δίκτυο, καρδιά μου. Θέλω να πάω στον Μπάμπη που έχει το Internet café να τους πατήσω όλους χάμω στο Arena. Πώς μπορώ να το κάνω αυτό, όταν η ανακοίνωση δεν εξαιρεί τα Internet cafés πάσης φύσεως από την τσιμπίδα του νόμου; Εγώ, ως παίκτης, δεν "απειλούμαι με κυρώσεις", σύμφωνα με την ανακοίνωση. Ο Μπάμπης, όμως, απειλείται, διότι διευθύνει χώρο στον οποίο ΔΕΝ "διεξάγεται δραστηριότητα εντελώς άσχετη προς αυτήν της παροχής υπηρεσιών διεξαγωγής παιγνίων". Και άρα, θα σκεφτεί πολύ να με αφήσει, όχι μόνο να πατήσω άλλους στο Arena, αλλά και να πατήσω στο μαγαζί του.

Λοιπόν, αν το θέμα παραμείνει εκεί, ξέρετε τι πιστεύω ότι θα γίνει; Ολα τα Internet cafés θα γίνουν και Computer shops, θα πουλάνε δηλαδή και παιχνίδια για υπολογιστές. Στα καταστήματα αυτά επιτρέπεται "η εγκατάσταση και διεξαγωγή παιγνίων", σύμφωνα με την παράγραφο (ε) της ανακοίνωσης. Δεν χρειάζεται να επικαλεστούμε το έμφυτο "ελληνικό δαιμόνιο" για να συμπεράνουμε μια τέτοια κίνηση εκ μέρους των cafés. Είναι φως φανάρι.

Αστειάκια

Ε, να γελάσει και λίγο το χειλάκι μας...

Το τελευταίο δίμηνο ένας συμπαθέστατος νέος, συντάκτης του περιοδικού και άρτι απολυθείς εκ του στρατεύματος, έχει πλημμυρίσει το mail μου με ανέκδοτα, τα οποία πολύ θα ήθελα να μοιραστώ μαζί σας στο σύνολό τους, αλλά κωλύομαι. Βλέπετε η πλειονότητα αυτών είναι ολίγον από σόκιν (πονηρούλης ο νέος...), οπότε θα είχα πρόβλημα με τη λογοκρισία. Ορισμένα ωστόσο είναι... politically correct, γι' αυτό και τα παραθέτω:

▼ "Ο Σέρλοκ Χολμς και ο Δόκτωρ Γουάτσον είχαν πάει μια εκδρομή για camping. Υστερα από ένα καλό φαγητό, ένα καλό μπουκάλι κρασί, ένα τσιγάρο γύρω από τη φωτιά, ξάπλωσαν να κοιμηθούν.

Μερικές ώρες αργότερα ο Χολμς ξυπνάει και κουνάει τον πιστό σύντροφό του και του λέει:

- Γουάτσον, κοίτα τον ουρανό και πες μου τι βλέπεις.

- Κύριε, απαντά ο Γουάτσον, βλέπω εκατομμύρια αστέρια.

- Και τι σου λέει αυτό, συνεχίζει ο Χολμς.

Ο Γουάτσον σκέφτεται για ένα λεπτό και λέει:

- Αστρονομικώς μου λέει ότι υπάρχουν εκατομμύρια γαλαξίες και δισεκατομμύρια πλανητών. Αστρολογικώς παρατηρώ ότι ο Κρόνος είναι στον αστερισμό του Λέοντα. Ωρολογιακώς συμπεραίνω ότι η ώρα είναι περίπου τρεις παρά τέταρτο. Θεολογικώς μπορώ να δω ότι ο Θεός είναι πανίσχυρος και εμείς αδύναμοι. Μετεωρολογικώς μπορώ να υποθέσω ότι θα έχουμε ένα όμορφο πρωινό αύριο, αλλά γιατί; Εσείς κύριε, τι βλέπετε;

Ο Χολμς σιωπά για ένα λεπτό και τελικά του απαντά:

- Εγώ βλέπω ότι κάποιος έκλεψε τη σκηνή μας."

Καλοοό! Το επόμενο μου το έστειλε (ο συμπαθής νέος) με τη σημείωση ότι είναι αντιγραφή από εφημερίδα του 1928. Αυτό, αν θέλετε το πιστεύετε:

▼ "(Νέα Ημέρα, 20/3/1928)

Ορισμένα τινά ελληνικά θήλεα ζητούν να δοθή ψήφος εις τας γυναίκας. Σχετικώς με το ίδιον τούτο θέμα διαπρεπέστατος επιστήμων είχεν άλλοτε αναπτύξη από του βήματος της Βουλής το επιστημονικώς πασίγνωστον,

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

άλλωστε γεγονός ότι παν θήλυ διατελεί εις ανισόρροπον και έξαλλον πνευματικήν κατάστασιν ωρισμένας ημέρας εκάστου μηνός. Επειδή, εν τούτοις, αι ημέραι αύται δεν συμπίπτουν ως προς όλα τα θήλεα, είναι αδύνατον να ευρεθή ημέρα πνευματικής ισορροπίας και ψυχικής γαλήνης όλων των θηλέων, ώστε την ευτυχή εκείνη ημέραν να ορίζωνται αι εκάστοτε εκλογαί. Η γυναικεία συνεπώς ψήφος είναι πράγμα επικίνδυνον, άρα αποκρουστέον."

- Ανάπτυξη συλλογισμού...

"Για αρκετά χρόνια προσπαθούσα να βρω γιατί αισθάνομαι κουρασμένος και κατηγορούσα την έλλειψη ύπνου. Τώρα, όμως, ξέρω τον πραγματικό λόγο: Είμαι κουρασμένος γιατί δουλεύω υπερβολικά!

- Ο πληθυσμός αυτής της χώρας είναι 11 εκατομμύρια.
- Τα 5.100.000 είναι συνταξιούχοι και βρέφη...

Μας μένουν λοιπόν 5.900.000 για να κάνουν τη δουλειά.

- Από αυτούς, τα 3.000.000 είναι σε σχολεία (από δημοτικό μέχρι μεταπτυχιακά), άρα μένουν 2.900.000 για να κάνουν τη δουλειά.
- Από αυτούς, 800.000 είναι στο στρατό (αξιωματικοί και φαντάροι) και μας μένουν 2.100.000 για να κάνουν τη δουλειά.
- Βγάλε έξω και 1,5 εκατομμύριο δημόσιους υπαλλήλους, άρα μένουν 600.000 για να κάνουν τη δουλειά.
- Αν σκεφτείς ότι κάθε χρονική στιγμή, στα νοσοκομεία υπάρχουν 188.000, μας μένουν 412.000 για να κάνουν τη δουλειά.
- Επίσης, υπάρχουν 358.998 στις φυλακές. Μας μένουν λοιπόν 53.002 για να κάνουν τη δουλειά.
- Αν σκεφτείς, τέλος, ότι οι άνεργοι είναι 53.000, πολύ εύκολα καταλαβαίνεις ότι μένουν μόνο δύο για να κάνουν τη δουλειά.

Εσύ κι εγώ!

Κι εσύ κάθεσαι και διαβάζεις αστεία στον υπολογιστή σου!"

Τελευταίο άφησα το καλύτερο - κατ' εμέ. Ηταν γραμμένο στη διάλεκτο της Γηραιάς Αλβιόνος, οπότε να ξέρετε ότι είναι μεταφρασμένο με την προσφιλή μου μέθοδο. Δεν είναι ακριβώς αστειάκι, αλλά αξίζει με το παραπάνω.

- "Δύο ηθικά διλήμματα

1. Πρώτο δίλημμα:

Ας υποθέσουμε ότι γνωρίζετε μια έγκυο γυναίκα, η οποία έχει ήδη οκτώ παιδιά. Από αυτά, τα τρία είναι κουφά, δύο είναι τυφλά και το ένα είναι πνευματικά καθυστερημένο. Επιπλέον, η γυναίκα αυτή πάσχει από ένα σοβαρό αφροδίσιο νόσημα. Θα τη συμβουλεύατε να κάνει έκτρωση;

2. Δεύτερο δίλημμα ("τρίλημμα" είναι η πιο σωστή λέξη, αλλά να μην κολλήσουμε τώρα εκεί)

Εχουμε φτάσει στην εποχή όπου ψηφίζουμε για την εκλογή του προέδρου ολόκληρου του κόσμου. Ο συναγωνισμός είναι τόσο έντονος, ώστε η δική σας ψήφος είναι αυτή που θα καθορίσει και το νικητή.

Για να κάνετε την εκλογή σας έχετε στη διάθεσή σας τα εξής στοιχεία για τους υποψηφίους:

- Ο υποψήφιος Α συνδέεται με ορισμένους διεφθαρμένους πολιτικούς και συμβουλεύεται αστρολόγους. Εχει δύο ερωμένες, καπνίζει σαν φουγάρο και πίνει 8 με 10 μαρτίνι την ημέρα.
- Ο υποψήφιος Β έχει απολυθεί δύο φορές από τη δουλειά του, κοιμάται μέχρι το μεσημέρι, είχε καπνίσει όπιο στα νιάτα του και πίνει μισό μπουκάλι ουίσκι κάθε βράδυ.
- Ο υποψήφιος Γ είναι ήρωας πολέμου και του έχει απονεμηθεί μετάλλιο ανδρείας. Είναι χορτοφάγος (vegetarian επί το ελληνικότερον), πίνει μπίρα σε εξαιρετικές περιστάσεις μόνο και δεν είχε ποτέ εξωσυζυγικές σχέσεις.

Ανάμεσα στους τρεις, ποιον θα ψηφίζατε;

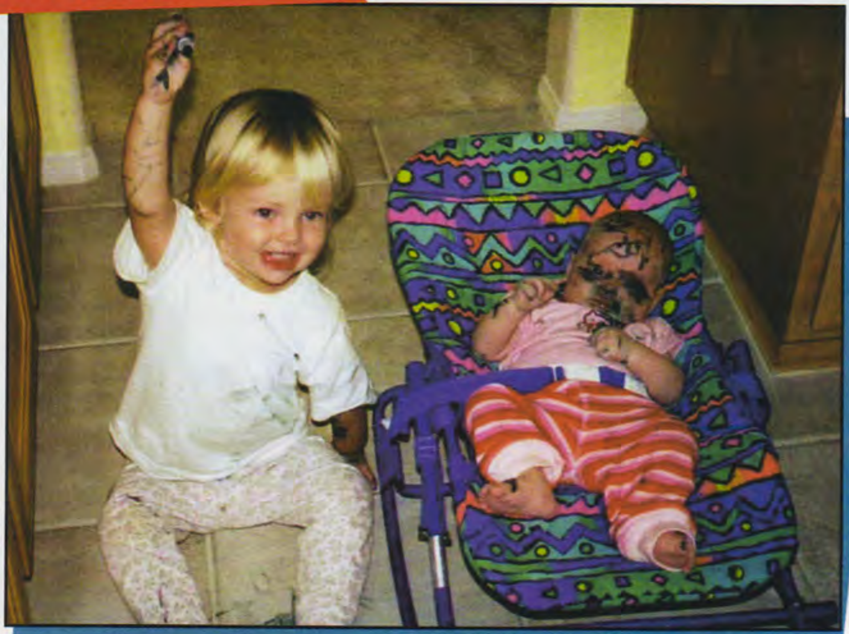
Αφού διαβάσετε προσεκτικά τα στοιχεία, κάντε την επιλογή σας και... διαβάστε παρακάτω τις απαντήσεις:

Ο υποψήφιος Α είναι ο Φραγκλίνος Ρούσβελτ, ο Β είναι ο Ουίνστον Τσώρτσιλ και ο Γ είναι ο Αδόλφος Χίτλερ. Τι επιλέξατε είπαμε;

Α! Μην το ξεχάσω. Αν επιλέξατε "ναι" στο δίλημμα σχετικά με την έκτρωση, μόλις σκοτώσατε τον Μπετόβεν..."

PC

NO COMMENT



Το σφάλλειν ανθρώπινο. Το ίδιο ανθρώπινο είναι να κατηγορείς τους υπολογιστές για τα δικά σου λάθη.

Robert Orben

Αν τροφοδοτήσεις μια ανοησία σε έναν υπολογιστή, το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι άλλη μία ανοησία. Ομως η ανοησία αυτή, καθώς έχει περάσει μέσα από ένα τόσο ακριβό μηχάνημα, έχει εξευγενιστεί κατά κάποιον τρόπο και κανείς δεν διανοείται να την κριτικάρει.

Pierre Gallois

NEW MILLENNIUM

Τα βραβεία Νόμπελ για το 2002 αποτελούν τη σημαντικότερη επιστημονική είδηση του μήνα που μας πέρασε. Οπως θα διαπιστώσετε, ωστόσο, δεν λείπουν και οι ειδήσεις από το χώρο της αρχαιολογίας και της διαστημικής έρευνας. Ωρα, λοιπόν, να ξεκινήσει το ταξίδι του ακόμα ένα "New Millennium"...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΛΙΩΝΟΥΝ ΟΙ ΠΑΓΟΙ ΣΤΟ ΚΙΛΙΜΑΝΤΖΑΡΟ



Οι κορυφές του ψηλότερου βουνού της Αφρικής, του Κιλιμάντζαρο, φιλοξενούν εδώ και 11.700 χρόνια ορισμένες μοναδικές περιοχές, όπου κυρίαρχο στοιχείο είναι ο πάγος και οι οποίες παρουσιάζουν μεγάλο γεωλογικό ενδιαφέρον για τους επιστήμονες. Ωστόσο, ο πάγος που άντεξε για 11 και πλέον χιλιετίες, φαίνεται πως δεν θα υπάρχει παρά για 20 ακόμη χρόνια. Η αύξηση της θερμοκρασίας που παρατηρείται σε ολόκληρο τον πλανήτη μας κατά τη διάρκεια των τελευταίων ετών έχει επηρεάσει και το Κιλιμάντζαρο, κι έτσι η έκταση των πάγων έχει ήδη μειωθεί σε λιγότερο από 2 τετραγωνικά χιλιόμετρα, ενώ ήταν πενταπλάσια πριν από ενενήντα μόλις χρόνια.

Οι γεωλόγοι που μελετούν τις κορυφές του Κιλιμάντζαρο έχουν αρχίσει τον τελευταίο καιρό να συρρέουν σε αυτό, μια και, όπως όλα δείχνουν, οι μοναδικοί πάγοι του αφρικανικού "γίγαντα" δεν θα αντέξουν για πολλές ακόμα έρευνες. Οποιος πρόλαβε, τον πάγο είδε...

Η αύξηση της θερμοκρασίας που παρατηρείται σε ολόκληρο τον πλανήτη μας κατά τη διάρκεια των τελευταίων ετών έχει επηρεάσει και το Κιλιμάντζαρο, κι έτσι η έκταση των πάγων έχει ήδη μειωθεί σε λιγότερο από 2 τετραγωνικά χιλιόμετρα.

QUAOAR: ΜΕΓΑΛΟΣ ΑΛΛΑ ΟΧΙ... ΟΣΟ ΠΡΕΠΕΙ!



Ο Quaoar είναι αρκετά μικρός για να μπορεί να διεκδικήσει το χαρακτηρισμό του πλανήτη - η διάμετρός του είναι 10 φορές μικρότερη από αυτήν της Γης.

Αν δεν ξέρετε τι είναι αυτός ο Quaoar, σίγουρα δεν σας αδικώ, αφού άλλωστε ανακαλύφθηκε πρόσφατα: Πρόκειται, ούτε λίγο ούτε πολύ, για το μεγαλύτερο ουράνιο σώμα που έχει βρεθεί στο ηλιακό σύστημά μας να περιστρέφεται γύρω από τον Ηλιο από την εποχή που εντοπίστηκε για πρώτη φορά ο Πλούτωνας (μιλάμε για το 1930)! Παρόλα αυτά, ο Quaoar είναι αρκετά μικρός για να μπορεί να διεκδικήσει το χαρακτηρισμό του πλανήτη - η διάμετρός του είναι 10 φορές μικρότερη από αυτήν της Γης.

Ο Quaoar βρίσκεται στη λεγόμενη ζώνη των αστεροειδών ή Kuiper Belt, σε απόσταση 7 δισεκατομμυρίων χιλιομέτρων από τη Γη, είναι αρκετά μεγαλύτερος από τα υπόλοιπα ουράνια σώματα της περιοχής του που έχουν ανακαλυφθεί μέχρι σήμερα (ξεπερνά σε μέγεθος κατά 50% το αμέσως επόμενο), αλλά όχι τόσο ώστε να αποκτήσει "πλανητικό status", αν και περιστρέφεται γύρω από τον Ηλιο (1 πλήρης περιστροφή ανά 288 χρόνια). Α, και να σας λύσουμε την απορία της προέλευσης του ονόματός του: Ο Quaoar εντοπίστηκε από αστρονόμους του Ινστιτούτου Τεχνολογίας της Καλιφόρνια, μίας περιοχής στην οποία παλιά κατοικούσαν Ινδιάνοι της φυλής Tongva. Quaoar ήταν η λέξη που χρησιμοποιούσε η συγκεκριμένη φυλή για να περιγράψει τη "δύναμη της δημιουργίας". Καλό...

ΣΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΟΥ ΤΑΦΟΥ



Η περίφημη "Πυραμίδα της Σελήνης" στο Μεξικό αποτελεί τον τελευταίο καιρό αντικείμενο έρευνας των αρχαιολόγων, οι οποίοι πιστεύουν ότι βρίσκονται πλέον πολύ κοντά στην ανακάλυψη ενός βασιλικού τάφου που θα τους βοηθήσει σημαντικά στην αποκρυπτογράφηση των μυστικών της Πυραμίδας και της πόλης όπου αυτή βρίσκεται. Συγκεκριμένα, πρόκειται για την πόλη που οι Αζτέκοι ονόμασαν Teotihuacan, δηλαδή "Πόλη των Θεών", εντυπωσιασμένοι από το μεγαλείο της Πυραμίδας της Σελήνης αλλά και των άλλων επιβλητικών κτισμάτων της παλιάς πόλης, που άγγιξε το πιο ψηλό σημείο της ακμής της το 500 μ.Χ., όταν ο πληθυσμός της έφτανε τους 200.000 κατοίκους!

Ηδη στην "Πυραμίδα της Σελήνης" έχουν βρεθεί τάφοι αρχιερέων και άλλων ατόμων υψηλής κοινωνικής τάξης, ενώ μάλλον πλησιάζει η στιγμή που θα εντοπιστεί και βασιλικός τάφος.

Η πόλη αυτή, που βρίσκεται σε απόσταση μόλις 50 χιλιομέτρων από την πρωτεύουσα του Μεξικό, εγκαταλείφθηκε για άγνωστο μέχρι στιγμής λόγο το 700 μ.Χ. και κανείς δεν γνωρίζει μέχρι στιγμής πώς λεγόταν, ποιοι την έχτισαν και τι γλώσσα μιλούσαν οι κάτοικοί της πριν οι Αζτέκοι να την ανακαλύψουν το 1.500 και της δώσουν το όνομα "Teotihuacan".

Ηδη στην "Πυραμίδα της Σελήνης" έχουν βρεθεί τάφοι αρχιερέων και άλλων ατόμων υψηλής κοινωνικής τάξης, ενώ, όπως είπαμε και στην αρχή, μάλλον πλησιάζει η στιγμή που θα εντοπιστεί και βασιλικός τάφος, που οι επιστήμονες ελπίζουν ότι θα ρίξει φως στα μυστήρια τα οποία περιβάλλουν την αινιγματική Teotihuacan...



ΤΑΦΟΣ ΤΩΝ ΙΝΚΑΣ ΣΤΟ MACHU PICCHU



Για πρώτη φορά, αρχαιολόγοι ανακάλυψαν στο Machu Picchu του Περού έναν πλήρη τάφο της περιόδου των Ινκας. Η ανακάλυψη θεωρείται μείζονος σημασίας, αφού πρόκειται για τον πρώτο τάφο από τους 172 που έχουν βρεθεί έως τώρα στο Machu Picchu που περιέχει πλήρη κτερίσματα.

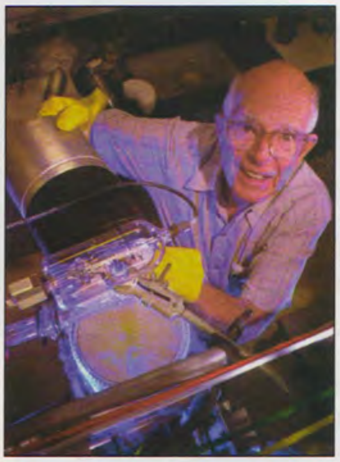
Οπως δήλωσε ο διοικητής του Machu Picchu Fernando Astete, "το Machu Picchu δεν έχει ακόμα αποκαλύψει όλα τα μυστικά του. Μένουν πολλά που πρέπει να βρεθούν, ολόκληρες περιοχές δεν έχουν καν ερευνηθεί από τους αρχαιολόγους."

Η περίφημη πόλη του Machu Picchu, που χτίστηκε πριν από μισό αιώνα και ανακαλύφθηκε το 1911, αποτελεί αυτή τη στιγμή την κορυφαία τουριστική ατραξιόν του Περού, προσελκύοντας περισσότερους από μισό εκατομμύριο ξένους τουρίστες κάθε χρόνο. Οπως αντιλαμβάνεστε, κάθε νέο σπουδαίο εύρημα της αρχαιολογικής σκαπάνης εκεί αποκτά ιδιαίτερο ενδιαφέρον, όχι μόνο για καθαρά επιστημονικούς λόγους...

Οπως δήλωσε ο διοικητής του Machu Picchu Fernando Astete, "το Machu Picchu δεν έχει ακόμα αποκαλύψει όλα τα μυστικά του. Μένουν πολλά που πρέπει να βρεθούν."



ΟΙ ΝΟΜΠΕΛΙΣΤΕΣ ΤΟΥ 2002



Ανακοινώθηκαν και φέτος, όπως κάθε χρονιά, άλλωστε, οι νικητές των βραβείων Νόμπελ από τη Σουηδική Ακαδημία Επιστημών. Ας δούμε τους σημαντικότερους νέους Νομπελίστες:

Το βραβείο Νόμπελ Ειρήνης κέρδισε ο τέως Αμερικανός πρόεδρος Jimmy Carter για "τη συμβολή του, κατά τη διάρκεια των τελευταίων δεκαετιών, στην ανεύρεση ειρηνικών λύσεων σε διεθνείς συγκρούσεις, καθώς και για τις προσπάθειές του για την εδραίωση της δημοκρατίας και την προστασία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων", σύμφωνα με την ανακοίνωση της Ακαδημίας.

Το βραβείο Νόμπελ Ειρήνης κέρδισε ο τέως Αμερικανός πρόεδρος Jimmy Carter για "τη συμβολή του, κατά τη διάρκεια των τελευταίων δεκαετιών, στην ανεύρεση ειρηνικών λύσεων σε διεθνείς συγκρούσεις."

Το Νόμπελ Λογοτεχνίας δόθηκε στον Ούγγρο συγγραφέα Imre Kertesz, ο οποίος συγκαταλέγεται ανάμεσα στους επιζώντες του Άουσβιτς από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Στην Ιατρική, το Νόμπελ και το 1 εκατομμύριο δολάρια που συνοδεύει κάθε βράβευση θα μοιραστούν οι Sydney Brenner, John Sulston και H. Robert Horvitz για τις σημαντικές ανακαλύψεις τους στο χώρο της Γενετικής, ενώ στη Φυσική η ανώτατη παγκόσμια επιστημονική διάκριση κατέληξε σε τρεις αστροφυσικούς που βοήθησαν με τις έρευνές τους στην καλύτερη κατανόηση του Σύμπαντος και των μηχανισμών του, τους Riccardo Giacconi, Raymond Davis Jr. και Masatoshi Koshiba. Τέλος, στη Χημεία κάτοχοι του Νόμπελ 2002 είναι οι John Fenn, Koichi Tanaka και Kurt Wuethrich, για τις τεχνικές που ανέπτυξαν σχετικά με την ανάλυση των πρωτεϊνών, οι οποίες οδήγησαν στη δημιουργία νέων φαρμάκων.

Η απονομή των βραβείων θα γίνει στις 10 Δεκεμβρίου, ημέρα της επετείου του θανάτου του Νόμπελ το 1896.





ΑΣΤΕΡΟΕΙΔΗΣ Ή... ΠΥΡΗΝΙΚΗ ΒΟΜΒΑ;

Μέχρι στιγμής φαίνεται πως για τα επόμενα χρόνια μάλλον θα τη "βγάλουμε καθαρή" σε ό,τι αφορά πιθανές συγκρούσεις αστεροειδών με τον πλανήτη μας, ίσως όμως οι ουράνιοι "φίλοι" μας να μας επιφυλάξουν, άθελά τους, άλλου είδους εκπλήξεις: Όπως καταγγέλλει η διεθνής επιστημονική κοινότητα, είναι αναγκαία η λήψη μέτρων επειδή δεν αποκλείεται κάποιες χώρες που δεν διαθέτουν τον απαραίτητο εξοπλισμό να μπερδέψουν έναν αστεροειδή που θα εισέλθει στην ατμόσφαιρα του πλανήτη μας με... την έκρηξη μιας πυρηνικής βόμβας! Κι αυτό επειδή πολλές φορές η ενέργεια που απελευθερώνεται όταν ένας αστεροειδής μπει στη γήινη ατμόσφαιρα, παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με αυτήν μιας πυρηνικής σχάσης.

Κάποιες χώρες που δεν διαθέτουν τον απαραίτητο εξοπλισμό ίσως να μπερδέψουν έναν αστεροειδή που θα εισέλθει στην ατμόσφαιρα του πλανήτη μας με... την έκρηξη μιας πυρηνικής βόμβας!

Ένα τέτοιο περιστατικό συνέβη φέτος το καλοκαίρι, όταν στις 6 Ιουνίου δορυφόροι των ΗΠΑ χτύπησαν "συναγερμό" εξαιτίας ενός μικρού αστεροειδούς που πέρασε τα σύνορα της ατμόσφαιρας. Βέβαια, ο αίτιος εντοπίστηκε γρήγορα, όμως, το ερώτημα παραμένει: Τι θα γίνει εάν ένα κράτος παρερμηνεύσει κάποιον μελλοντικό αστεροειδή-επισκέπτη ως μια... πυρηνική επίθεση εναντίον του; Με μια λέξη, χαμός, γι' αυτό καλύτερα να "προσέχουμε για να έχουμε" - κι εδώ αναφερόμαστε στην ανθρωπότητα, μην ξεχνιόμαστε...

ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΑ ΛΕΩΦΟΡΕΙΑ: ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Επειτα από τις περιπέτειες για τις οποίες σας είχαμε γράψει αναλυτικά στα προηγούμενα τεύχη του περιοδικού από τη στήλη, τα διαστημικά λεωφορεία αρχίζουν σιγά-σιγά να επιστρέφουν στο φυσικό χώρο τους, ο οποίος φυσικά δεν είναι άλλος από... το Διάστημα! Το Atlantis, λοιπόν, ύστερα από καθυστέρηση έξι εβδομάδων από την αρχικά προγραμματισμένη ημερομηνία εκτόξευσης, πέταξε τελικά στις 7 Οκτωβρίου με προορισμό το Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha.



Το Atlantis πέταξε τελικά στις 7 Οκτωβρίου με προορισμό το Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha.

Ηταν η πρώτη εκτόξευση μετά τα προβλήματα του Ιουνίου και, όπως ήταν φυσικό, χαιρετίστηκε με ενθουσιασμό. Κύρια αποστολή του Atlantis και του πληρώματός του ήταν η μεταφορά ενός ακόμα τμήματος του Διαστημικού Σταθμού, ενός τεράστιου σκελετού αξίας 390 εκατομμυρίων δολαρίων, πάνω στον οποίο θα τοποθετηθούν τα, απαραίτητα για τα συστήματα υποστήριξης ζωής και τις επιστημονικές δραστηριότητες του Alpha, ηλιακά panels. Εν τω μεταξύ, τα νέα από τον άλλο μεγάλο "συνέταιρο" του Alpha, τη Ρωσία, δεν είναι πολύ ευχάριστα, αφού ένα ατύχημα σε κοσμοδρόμιο της Αρκτικής κατά τη διάρκεια της εκτόξευσης ενός πυραύλου Soyuz στοίχισε τη ζωή σε έναν εργαζόμενο εδάφους, με συνέπεια όλες οι αποστολές της Ρωσίας προς το Διαστημικό Σταθμό να έχουν "παγώσει" μέχρι τη διαλεύκανση των συνθηκών κάτω από τις οποίες έλαβε χώρα το δυστύχημα και την ολοκλήρωση όλων των σχετικών ερευνών.



Εως τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, η αποστολή του Atlantis δεν έχει ακόμα ολοκληρωθεί, όλα πάντως "βαίνουν καλώς". Οπως φαίνεται, η ζωή στο Διάστημα επέστρεψε και πάλι στους κανονικούς ρυθμούς της...

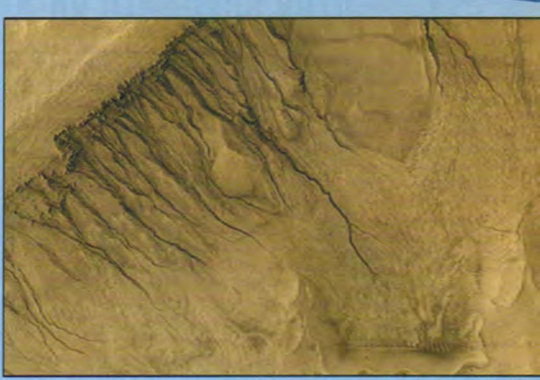
ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΡΗ



Ο Mars Global Surveyor, το διαστημόπλοιο της NASA που βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον Κόκκινο Πλανήτη από τις 12 Σεπτεμβρίου του 1997, έστειλε πριν από λίγο καιρό την 100.000ή φωτογραφία του! Εκτός από το εντυπωσιακό πλήθος των φωτογραφιών που μας έχει στείλει ο MGS, αξιοσημείωτη και άκρως εντυπωσιακή είναι η λεπτομέρεια στις πιο πρόσφατες από αυτές. Ηδη, σύμφωνα με τους επιστήμονες, ο Surveyor έχει προσφέρει τόσα στοιχεία για τον Αρη όσα όλες οι υπόλοιπες αποστολές που είχαν ως προορισμό τον Κόκκινο Πλανήτη.

Εκτός από το εντυπωσιακό πλήθος των φωτογραφιών που μας έχει στείλει ο MGS, αξιοσημείωτη και άκρως εντυπωσιακή είναι η λεπτομέρεια στις πιο πρόσφατες από αυτές.

Οι φωτογραφίες που δημοσιεύουμε από τη στήλη μας αυτόν το μήνα απεικονίζουν περιοχές στην επιφάνεια του Αρη απ' όπου, σύμφωνα με τους γεωλόγους, κάποτε περνούσε νερό (πιθανότατα πρόκειται για αποξηραμένα ποτάμια). Αυτό πιστεύεται, μάλιστα, ότι συνέβαινε σε μια γεωλογική περίοδο αρκετά κοντά σε αυτήν που τώρα διανύει ο αινιγματικός "γείτονάς" μας. Για περισσότερα αναμείνατε μέχρι το 2004, οπότε όχι ένα αλλά δύο τζιπάκια θα οργώσουν ξανά το έδαφος του Αρη, αναζητώντας λύση στα μυστήρια που κρύβει...

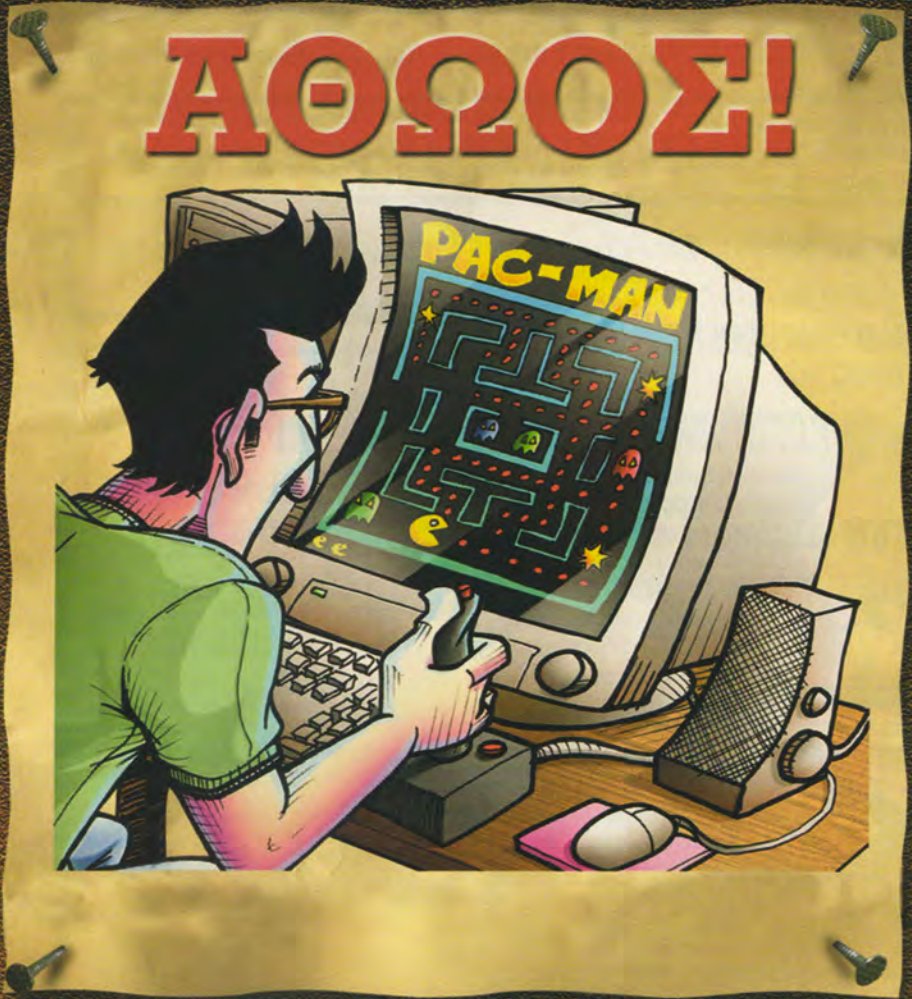


ΝΟΜΟΣ 3037

Ραγδαίες υπήρξαν οι εξελίξεις σχετικά με τον περιβόητο νόμο 3037 περί "Απαγόρευσης παιγνίων" από το προηγούμενο τεύχος μας μέχρι σήμερα. Ευτυχώς, αυτή τη φορά, τα νέα, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, ήταν ευχάριστα, αφού τη θέση του παραλογισμού ήρθε να καταλάβει - έστω και πολύ καθυστερημένα - η λογική!

Μόλις το προηγούμενο τεύχος του περιοδικού μας τυπώθηκε και ήταν πλέον αδύνατον να γίνει οποιαδήποτε αλλαγή ή προσθήκη σε αυτό, έφτασε στα γραφεία μας το δελτίο Τύπου του Υπουργείου Οικονομικών, το οποίο αναδημοσιεύουμε αυτούσιο σε ένθετο που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες, με το οποίο διευκρινίζεται πως ο νόμος 3037 αφορά μόνο στις περιπτώσεις παράνομου τζόγου κι όχι στο gaming στα σπίτια μας.

Η εξέλιξη αυτή είναι, φυσικά, ιδιαίτερα ευχάριστη για όλους μας και δικαιώνει τον αγώνα που έκανε το "PC Master", αλλά και οι gamers όλης της Ελλάδας, ενώνοντας τις φωνές τους ενάντια σε ένα νόμο που δεν είχε καμία επαφή με την πραγματικότητα. Πιστεύω πως, πέρα από την ίδια τη "διευκρινιστική οδηγία", το σημαντικότερο που προέκυψε από όλη αυτή την ιστορία είναι η δύναμη που έχουν οι Ελληνες gamers όταν ενώνονται για έναν κοινό στόχο. Η κοινότητα των gamers απέδειξε πραγματικά, πέρα από κάθε αμφιβολία, την αποφασιστικότητα και την ωριμότητά της, σε αντίθεση με κάποιους άλλους που, δυστυχώς, άργησαν πολύ να καταλάβουν τι είχαν ψηφίσει...



Στις τελευταίες εκλογές για την τοπική αυτοδιοίκηση παρακολούθησα αρκετές συζητήσεις με υποψηφίους, ορισμένοι εκ των οποίων συγκαταλέγονταν μάλιστα ανάμεσα στα γνωστά ονόματα της πολιτικής στην Ελλάδα, και πρέπει να πω πως με εντυπωσίασε το υψηλό ποσοστό εκείνων που, όταν οι δημοσιογράφοι τούς ρωτούσαν για τις σχέσεις τους με την Πληροφορική και το Internet, έδιναν απαντήσεις του στυλ "δεν έχω", "ξέρετε, με αυτά ασχολείται ο γιος μου", "εγώ είμαι της παλιάς φρουράς", "μακάρι να είχα χρόνο να ασχοληθώ" κ.ο.κ. Κι όμως, αυτοί οι άνθρωποι καλούνται να εκσυγχρονίσουν την Ελλάδα, να καθορίσουν το θεσμικό πλαίσιο με βάση το οποίο θα ζήσουμε όλοι εμείς οι υπόλοιποι και βέβαια να συντάξουν, να συζητήσουν και να ψηφίσουν νόμους που θα λύνουν, κι όχι θα προκαλούν, προβλήματα. Ζητάμε πολλά; Ε, ας μας συγχωρέσουν, αλλά κανείς δεν τους έβαλε το μαχαίρι στο λαιμό για να ασχοληθούν με τα κοινά. Δική τους η επιλογή, δικές τους και οι ευθύνες. Οσοι δεν τις αντέχουν, ας ξαναγυρίσουν στις δουλειές που έκαναν πριν και ας μας αφήσουν στην ησυχία μας. Αχ, αθάνατε Μαυρογιαλλούρε, εσύ τουλάχιστον τα βρόντηξες και γλίτωσες νωρίς. Εμάς να δούμε ποιος θα μας σώσει...

Βέβαια, για να είμαστε ειλικρινείς, υπάρχουν και πολιτικοί που γνωρίζουν το

Κυβέρνηση: "Συγγνώμη, λάθος!"

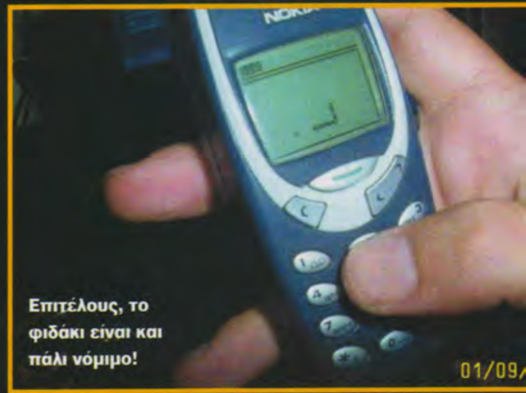
του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

αντικείμενο. Μερικοί βοήθησαν, μάλιστα, στην περίπτωση του νόμου 3037, καταθέτοντας ερωτήσεις στον υπουργό, όπως ο Στέφανος Μάνος, για τον οποίο γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος, και η Μαρία Δαμανάκη, η οποία ακολούθησε στη συνέχεια. Δεν μπορούμε, όμως, παρά να αναρωτηθούμε: Δεν υπήρχε κάποιος από αυτούς (ή ένας υπάλληλος, έστω) στο Υπουργείο Οικονομικών για να συντάξει ένα διευκρινιστικό δελτίο Τύπου προτού γίνουμε διεθνώς ρεζίλι και όχι εκ των υστέρων; Για ποιον λόγο έπρεπε η χώρα μας πρώτα να γίνει περίγελως από την Αγγλία μέχρι τη... Ζουαζιλάνδη, επειδή "απαγόρευσε το gaming", και μετά να τρέχουμε καταϊδρωμένοι να περισώσουμε λίγη αξιοπρέπεια;

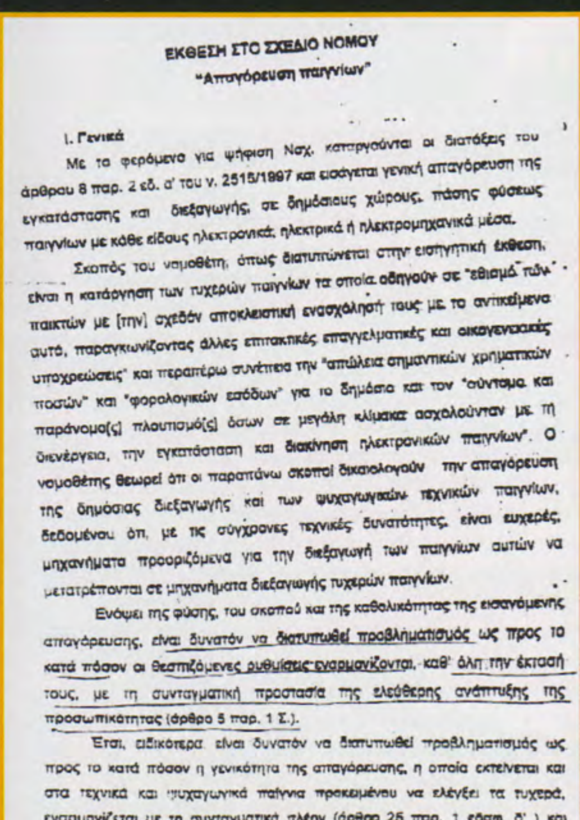
Περιττό, βέβαια, να σας πω ότι απ' όλη αυτή την ιστορία κανένας από τους "αρμόδιους" δεν πρόκειται να χάσει την καρεκλίτσα του. Τα μόνα που χάθηκαν ήταν το Grand Prix Βορείου Ελλάδος, τα qualifiers του DSL, οι πελάτες ορισμένων Internet cafés που έμειναν χωρίς υπολογιστές λόγω κατάσχεσης, η ηρεμία μας μέχρι να βεβαιωθούμε πως δεν είμαστε... παράνομοι και δεν θα μας κλείσουν φυλακή επειδή κάναμε το έγκλημα να παίζουμε στο PC μας και η εμπιστοσύνη μας στους κυρίους που φροντίζουν "πριν από μας για μας". Ψιλοπράγματα, δηλαδή...

BACK TO NORMAL

Σίγουρα το μεγαλύτερο "μπράβο" όλης αυτής της ιστορίας ανήκει σε εσάς. Η κινητοποίησή σας ενάντια στο νόμο 3037 πραγματικά ξεπέρασε κάθε προηγούμενο. Πέρα από τις εκατοντάδες επιστολές και e-mails που λάβαμε εδώ στο περιοδικό, πολλοί από εσάς στείλατε e-mails σε κυβερνητικές υπηρεσίες, ζητώντας την κατάργηση του νόμου 3037, συμβάλλοντας έτσι με τον καλύτερο τρόπο στην αφύπνιση όσων κοιμόντουσαν τον "ύπνο του δικαίου". Δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να ευχαριστήσουμε και όλους εσάς που μας στείλατε συγχαρητήριες επιστολές για το αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους - αν και για εμάς δεν ήταν παρά το αυτονόητο. Το "PC Master" είχε ήδη επισημάνει τον επερχόμενο κίνδυνο από τον Φεβρουάριο του 2002, όταν γράφαμε στο "Editorial" του PC Master site



Επιτέλους, το φιδάκι είναι και πάλι νόμιμο!



ΕΚΘΕΣΗ ΣΤΟ ΣΧΕΔΙΟ ΝΟΜΟΥ
"Απαγόρευση παιγνίων"

...

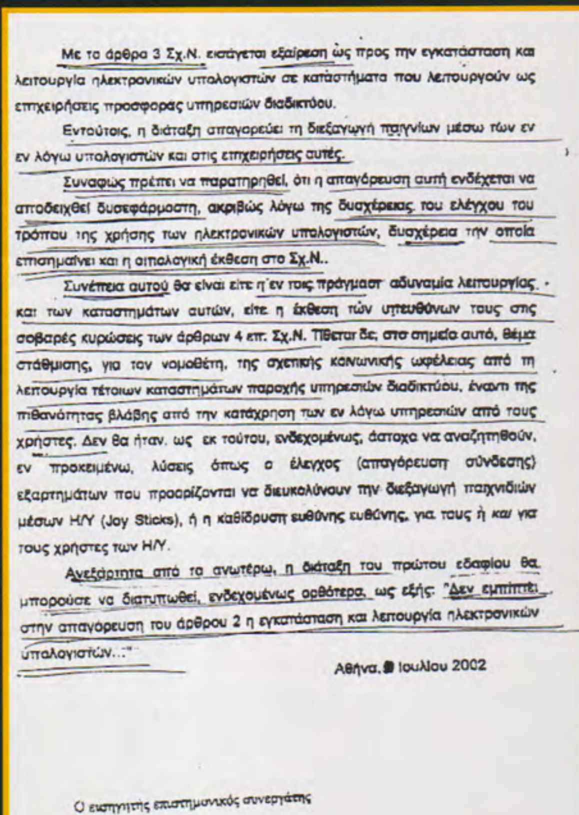
I. Γενικά

Με τα φερόμενο για ψήφιση Νσχ. καταργούνται οι διατάξεις του
άρθρου 8 παρ. 2 εδ. α' του ν. 2515/1997 και εισάγεται γενική απαγόρευση της
εγκατάστασης και διεξαγωγής, σε δημόσιους χώρους, πάσης φύσεως
παιγνίων με κάθε είδους ηλεκτρονικά, ηλεκτρικά ή ηλεκτρομηχανικά μέσα.

Σκοπός του νομοθέτη, όπως διατυπώνεται στην εισηγητική έκθεση,
είναι η κατάργηση των τυχερών παιγνίων τα οποία οδηγούν σε "εθισμό των
παικτών με [την] σχεδόν αποκλειστική ενασχόλησή τους με τα αντικείμενα
αυτά, παραγκωνίζοντας άλλες επιτακτικές επαγγελματικές και οικογενειακές
υποχρεώσεις" και περαιτέρω συνέπεια την "απώλεια σημαντικών χρηματικών
ποσών" και "φορολογικών εσόδων" για το δημόσιο και τον "σύντομο και
παράνομο(ς) πλουτισμό(ς) όσων σε μεγάλη κλίμακα ασχολούνταν με τη
διενέργεια, την εγκατάσταση και διακίνηση ηλεκτρονικών παιγνίων". Ο
νομοθέτης θεωρεί ότι οι παραπάνω σκοποί δικαιολογούν την απαγόρευση
της δημόσιας διεξαγωγής και των ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων,
δεδομένου ότι, με τις σύγχρονες τεχνικές δυνατότητες, είναι ευχερές,
μηχανήματα προοριζόμενα για την διεξαγωγή των παιγνίων αυτών να
μετατρέπονται σε μηχανήματα διεξαγωγής τυχερών παιγνίων.

Ενόψει της φύσης, του σκοπού και της καθολικότητας της εισαγόμενης
απαγόρευσης, είναι δυνατόν να διατυπωθεί προβληματισμός ως προς το
κατά πόσον οι θεσπιζόμενες ρυθμίσεις εναρμονίζονται, καθ' όλη την έκτασή
τους, με τη συνταγματική προστασία της ελεύθερης ανάπτυξης της
προσωπικότητας (άρθρο 5 παρ. 1 Σ.).

Έτσι, ειδικότερα είναι δυνατόν να διατυπωθεί προβληματισμός ως
προς το κατά πόσον η γενικότητα της απαγόρευσης, η οποία εκτείνεται και
στα τεχνικά και ψυχαγωγικά παίγνια προκειμένου να ελέγξει τα τυχερά,
εναρμονίζεται με τη συνταγματικά πλέον (άρθρο 25 παρ. 1 εδαφ. δ') και
νομολογιακά καθιερωμένη αρχή της αναλογικότητας. Αυτό, ενόψει, ιδίως, του



Με το άρθρο 3 Σχ.Ν. εισάγεται εξαίρεση ως προς την εγκατάσταση και
λειτουργία ηλεκτρονικών υπολογιστών σε καταστήματα που λειτουργούν ως
επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου.

Εντούτοις, η διάταξη απαγορεύει τη διεξαγωγή παιγνίων μέσω των εν
εν λόγω υπολογιστών και στις επιχειρήσεις αυτές.

Συναφώς πρέπει να παρατηρηθεί, ότι η απαγόρευση αυτή ενδέχεται να
αποδειχθεί δυσεφάρμοστη, ακριβώς λόγω της δυσχέρειας του ελέγχου του
τρόπου της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών, δυσχέρεια την οποία
επισημαίνει και η αιτιολογική έκθεση στο Σχ.Ν..

Συνέπεια αυτού θα είναι είτε η εν τοις πράγμασι αδυναμία λειτουργίας
και των καταστημάτων αυτών, είτε η έκθεση των υπευθύνων τους στις
σοβαρές κυρώσεις των άρθρων 4 επ. Σχ.Ν. Τίθεται δε, στο σημείο αυτό, θέμα
στάθμισης, για τον νομοθέτη, της σχετικής κοινωνικής ωφέλειας από τη
λειτουργία τέτοιων καταστημάτων παροχής υπηρεσιών διαδικτύου, έναντι της
πιθανότητας βλάβης από την κατάχρηση των εν λόγω υπηρεσιών από τους
χρήστες. Δεν θα ήταν, ως εκ τούτου, ενδεχομένως, άστοχο να αναζητηθούν,
εν προκειμένω, λύσεις όπως ο έλεγχος (απαγόρευση σύνδεσης)
εξαρτημάτων που προορίζονται να διευκολύνουν την διεξαγωγή παιχνιδιών
μέσων Η/Υ (Joy Sticks), ή η καθίδρυση ευθύνης ευθύνης, για τους ή και για
τους χρήστες των Η/Υ.

Ανεξάρτητα από τα ανωτέρω, η διάταξη του πρώτου εδαφίου θα
μπορούσε να διατυπωθεί, ενδεχομένως ορθότερα, ως εξής: "Δεν εμπίπτει
στην απαγόρευση του άρθρου 2 η εγκατάσταση και λειτουργία ηλεκτρονικών
υπολογιστών..."

Αθήνα, ■ Ιουλίου 2002

Ο εισηγητής επιστημονικός συνεργάτης

Ντοκουμέντο: Η ίδια η επιστημονική επιτροπή της Βουλής είχε κρίνει προβληματικό το νόμο! Τι να πει κανείς...

Κυβέρνηση: "Συγγνώμη, λάθος!"

(http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?Column= 10&ArticleID=805): Σύμφωνα με τις δηλώσεις του υπουργού Τύπου κ. Πρωτόπαπα: "Για να μην υπάρχουν, λοιπόν, δυνατότητες μετατροπής του τεχνικού παιγνίου σε τυχερό, προκρίθηκε να μην επιβληθούν απλώς αυστηρότερες ποινές (που ίσως να άνοιγαν κάποια παράθυρα στο μέλλον), αλλά να απαγορευθούν πλήρως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια." Οι δηλώσεις αυτές θα μείνουν εξάλλου στην ιστορία για να μας θυμίζουν πως η απαγόρευση δεν ήταν απλώς ένα λάθος, αλλά μια ειλημμένη απόφαση. Πρώτο σας ενημέρωσε το "PC Master" από τις 18 Ιουλίου και για το νόμο που τελικά ψηφίστηκε, (http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?Column=10&ArticleID=905). Οταν άλλοι έκαναν αμέριμνοι τα μπάνια τους, εμείς γράφαμε: "Ισως να αναρωτιέστε τι απέγινε με το νομοσχέδιο που ετοίμαζε η κυβέρνηση για να απαγορεύσει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε δημόσιους χώρους. Ε, λοιπόν, για νά 'χει το κεφάλι της ήσυχο, τελικά τα απαγόρευσε και σε δημόσιους και σε ιδιωτικούς!"

ΜΑΡΙΑ ΔΑΜΑΝΑΚΗ
Βουλευτής Β' Αθήνας

Ερώτηση
Προς τον Υπουργό Εθνικής Οικονομίας & Οικονομικών

Οι διατάξεις του Ν.3037/2002 (Απαγόρευση παιγνίων) τελικά συμπαρασύρουν σε εξαφάνιση τα INTERNET CAFÉ. Το παράλογο της υπόθεσης είναι προφανές. Εκτός των άλλων έχει προκαλέσει διεθνώς χλευαστικά και αρνητικά σχόλια για τη χώρα μας.
Είναι λοιπόν φανερό ότι πρόκειται για παράλογη και υπερβολική ρύθμιση που χρήζει άμεσης τροποποίησης.
Βάσει των προαναφερομένων

Ερωτάται ο κ. Υπουργός:
Προτίθεται να τροποποιήσει άμεσα τη σχετική διάταξη;

Η ερωτώσα βουλευτής

Μαρία Δαμανάκη

Η ερώτηση της κ. Δαμανάκη για το νόμο 3037.

Η σωστή και έγκαιρη ενημέρωσή σας αποτελεί για όλους εμάς στο "PC Master" την ύψιστη υποχρέωση προς το αναγνωστικό κοινό μας, προς όλους εσάς, τους φίλους μας που μας στηρίζετε χρόνια τώρα. Και βέβαια, όταν και όπου χρειαστεί, δεν θα μείνουμε μόνο στην ενημέρωση, αλλά θα αγωνιστούμε κιόλας μαζί με τους φίλους μας ενάντια σε όσους, είτε από άγνοια είτε από συμφέρον, θέλουν να μας γυρίσουν πίσω στο Μεσαίωνα.

Στο προηγούμενο τεύχος μας είχαμε ανακοινώσει πως θα διοργανώναμε μια μεγάλη συζήτηση για το νόμο 3037. Αυτή τελικά ματαιώνεται, επειδή δεν συντρέχει πλέον λόγος πραγματοποίησής της μετά τις τελευταίες διευκρινίσεις. Το Grand Prix της Αθήνας, μια και πολλοί μας ρωτάτε σχετικά, θα διεξαχθεί κανονικά, όπως έχουμε προγραμματίσει, και σε αυτό το τεύχος θα διαβάσετε σε σχετικό άρθρο όλες τις λεπτομέρειες.

Αυτό που τώρα απομένει είναι να υπάρξει μια τροποποίηση του νόμου 3037 ή μια σαφέστερη νομοθετική ρύθμιση, που θα τον αντικαθιστά προκειμένου να ξεκαθαριστούν και οι τελευταίες ασάφειες που έχουν απομείνει και οι οποίες αφορούν κυρίως στα Internet cafés. Πιστεύουμε, όμως, ότι τα πράγματα πήραν πια το δρόμο τους και δεν θα υπάρξουν άλλα προβλήματα.

Back to normal, λοιπόν, χωρίς όμως να ξεχάσουμε όλα όσα συνέβησαν. Στην Ελλάδα ζούμε και είναι παραπάνω από σίγουρο πως τις εμπειρίες που αποκομίσαμε από αυτή την ιστορία θα τις χρειαστούμε ξανά και στο μέλλον... PC

ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ ΤΟΥ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟΥ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ
ΓΡΑΦΕΙΟ ΤΥΠΟΥ & ΔΗΜΟΣΙΩΝ ΣΧΕΣΕΩΝ

Αθήνα 24 Σεπτεμβρίου 2002

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Με αφορμή πρόσφατα δημοσιεύματα αλλά και ερωτήματα πολιτών σχετικά με την εφαρμογή του νόμου 3037, που, αξίζει να σημειώσουμε, ότι ψηφίστηκε ομόφωνα από την Ελληνική Βουλή και αφορά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, διευκρινίζονται τα εξής:

Οπως προκύπτει από την εισηγητική έκθεση, σκοπός του νόμου 3037/2002 είναι ο αποτελεσματικός αποκλεισμός του παράνομου τζόγου και των παράνομων εσόδων που αυτός αποφέρει και, συνακόλουθα, η επίλυση των μεγάλων κοινωνικών προβλημάτων που ο τζόγος αυτός προκαλεί, όχι όμως και ο χαρακτηρισμός ως παρανόμων αυτών καθ' εαυτών των υλικών φορέων ή/και των μηχανισμών ή/και των προγραμμάτων με τα οποία διεξάγονται παίγνια ή ο κολασμός όσων επιδίδονται σε τέτοια παίγνια και μάλιστα χωρίς να προκύπτει οικονομικό όφελος οποιασδήποτε μορφής υπέρ είτε των επιδιδομένων είτε οποιωνδήποτε τρίτων.

Συμπερασματικά, λοιπόν, προκύπτουν τα εξής:

(α) Επιτρέπεται η κατασκευή, εισαγωγή, διάθεση και εμπορία των υλικών φορέων ή/και των μηχανισμών ή/και των προγραμμάτων με τα οποία διεξάγονται παίγνια.

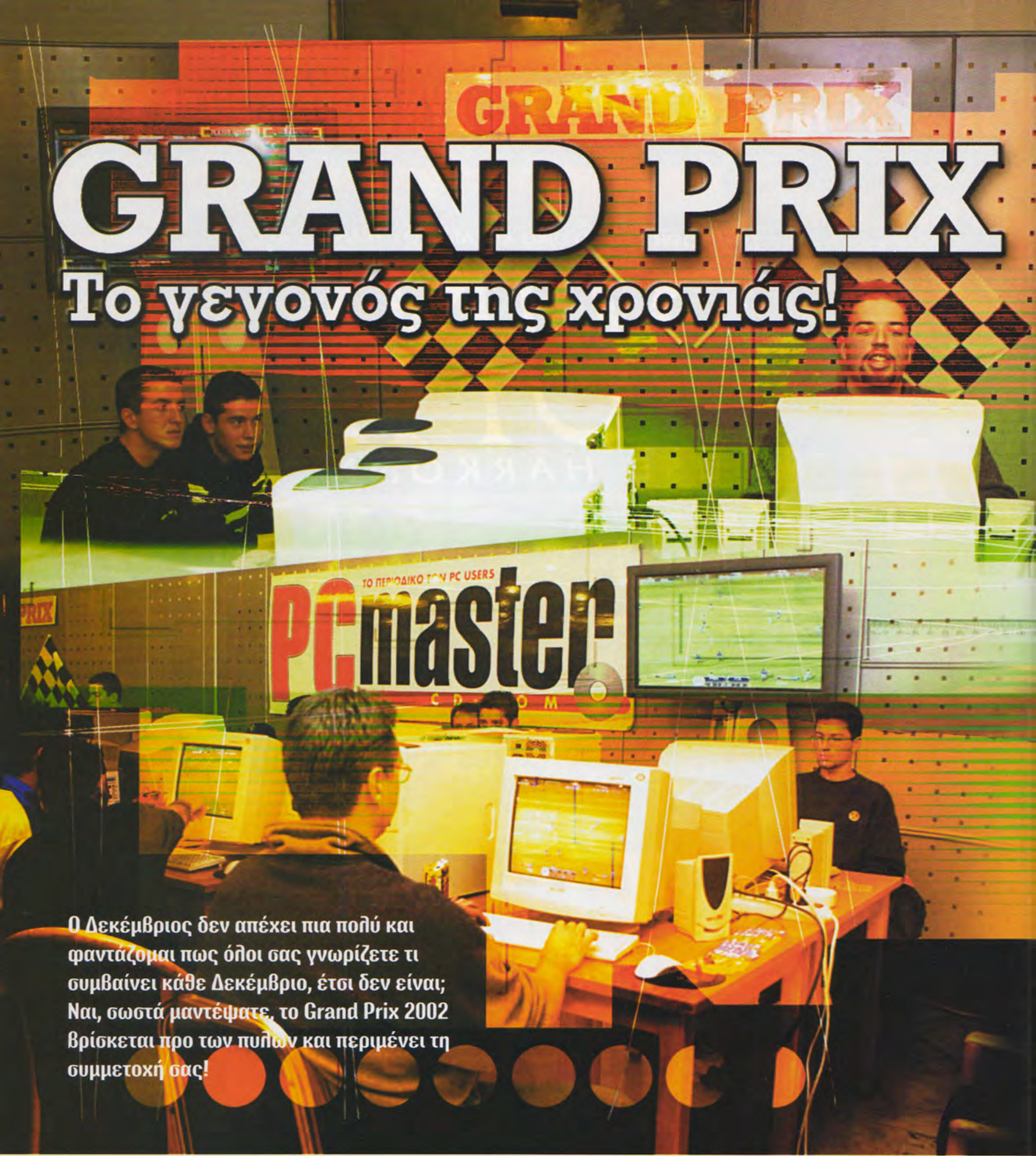
(β) Δεν απειλούνται κυρώσεις κατά όσων επιδίδονται σε τέτοια παίγνια.

(γ) Οι ιδιοκτήτες ή κάτοχοι χώρων, που χρησιμοποιούνται αποκλειστικά ως χώροι κατοικίας ή διαβίωσης, δεν συγκαταλέγονται στα πρόσωπα του άρθρου 4 τα οποία "ασκούν εκμετάλλευση ή διευθύνουν χώρους", καθόσον δεν νοείται μορφή "εκμετάλλευσης" ή "διεύθυνσης" σε χώρους όπου δεν διεξάγεται επαγγελματική ή επιχειρηματική δραστηριότητα.

(δ) Επιτρέπεται η εγκατάσταση και διεξαγωγή παιγνίων στους χώρους εκείνους που χρησιμοποιούνται αποκλειστικά ως χώροι κατοικίας ή διαβίωσης, εφόσον από τη διεξαγωγή δεν προκύπτει οικονομικό όφελος οποιασδήποτε μορφής υπέρ είτε των επιδιδομένων στα παίγνια είτε οποιωνδήποτε τρίτων.

(ε) Κατ' αναλογική ερμηνεία, επιτρέπεται η εγκατάσταση και διεξαγωγή παιγνίων στους δημόσιους ή ιδιωτικούς εκείνους χώρους στους οποίους διεξάγεται δραστηριότητα εντελώς άσχετη προς αυτήν της παροχής υπηρεσιών διεξαγωγής παιγνίων (όπως, ενδεικτικώς, δημόσιες υπηρεσίες, ιδιωτικοί επαγγελματικοί χώροι, καταστήματα πώλησης παιγνίων που διατίθενται νόμιμα στην αγορά κ.λπ.), εφόσον από τη διεξαγωγή δεν προκύπτει οικονομικό όφελος οποιασδήποτε μορφής υπέρ είτε των επιδιδομένων στα παίγνια είτε οποιωνδήποτε τρίτων.

Διευκρινίζεται, τέλος, ότι δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα για οποιονδήποτε ιδιώτη και για τους τουρίστες που επισκέπτονται την Ελλάδα και χρησιμοποιούν ιδιόκτητα ηλεκτρονικά ή άλλα παιχνίδια τύπου PlayStation, GameBoy, Xbox κ.ά.



GRAND PRIX
Το γεγονός της χρονιάς!

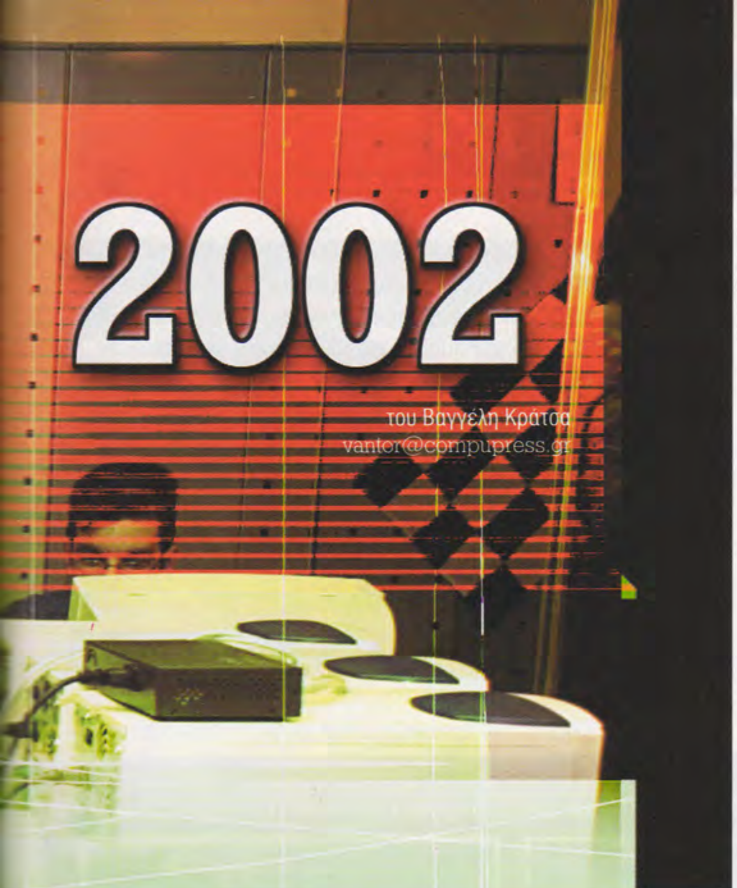
Ο Δεκέμβριος δεν απέχει πια πολύ και φαντάζομαι πως όλοι σας γνωρίζετε τι συμβαίνει κάθε Δεκέμβριο, έτσι δεν είναι; Ναι, σωστά μαντέψατε, το Grand Prix 2002 βρίσκεται προ των πυλών και περιμένει τη συμμετοχή σας!

Φέτος είχαμε προγραμματίσει, ως γνωστόν, δύο Grand Prix, ένα στην Αθήνα κι ένα - για πρώτη φορά στα χρονικά - στη Θεσσαλονίκη. Ομως, είχαμε υπολογίσει χωρίς τον ξενοδόχο, αφού η κυβέρνηση φρόντισε να μας κάνει έναν ωραίο καλοκαιρινό... μπονάμά με το νόμο 3037, εξαιτίας του οποίου η διοργάνωση του Grand Prix Βορείου Ελλάδος κατέστη ανέφικτη. Επειτα, όμως, από τις διευκρινίσεις που έδωσε, αν και με χαρακτηριστική καθυστέρηση, το Υπουργείο Οικονομικών, το gaming επανήλθε στη... νομιμότητα, κι έτσι μπορούμε πλέον να διοργανώσουμε το Grand Prix 2002 χωρίς το φόβο του εισαγγελέα. Εκτός κι αν κάποιος "εγκέφαλος" σκεφτεί κανέναν καινούριο νόμο μέχρι τότε, αλλά δεν το πιστεύω - υπάρχουν όρια ακόμα και στην άγνοια...

Εφτασε, λοιπόν, η στιγμή να σας ενημερώσουμε για όσα πρέπει να γνωρίζετε σχετικά με το Grand Prix 2002, που αναμένεται συναρπαστικότερο από κάθε άλλη φορά και με έντονο συναγωνισμό, αν κρίνουμε από τα ανυπόμονα γράμματά σας που ήδη έχουν αρχίσει να καταφθάνουν το ένα μετά το άλλο στα γραφεία του περιοδικού. Εδώ είμαστε για να λύσουμε τις απορίες σας, μην ανησυχείτε καθόλου...

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GRAND PRIX 2002

Το Grand Prix 2002 θα διεξαχθεί σε τέσσερα παιχνίδια, τα δύο από



2002

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

τα οποία συμπεριλαμβάνονται για πρώτη φορά σε Grand Prix, το τρίτο είναι τακτικός "επισκέπτης", ενώ το τέταρτο το έχουμε κάθε χρόνο, με την πιο πρόσφατη κάθε φορά έκδοσή του. Ας αρχίσουμε με το τελευταίο, που δεν είναι άλλο, όπως ίσως θα μαντέψατε, από το FIFA 2003 της Electronic Arts. Ο βασιλιάς του ποδοσφαίρου σε PC σύντομα θα κυκλοφορήσει στη νέα έκδοσή του, κι έτσι θα μπορέσουμε να το συμπεριλάβουμε στο Grand Prix μας. Εχετε το νου σας, συνεπώς, και μόλις το δείτε να σκάει μύτη στα καταστήματα, ξεκινήστε αμέσως και χωρίς καθυστέρηση τις προπονήσεις, ώστε να είστε πανέτοιμοι για τους δύσκολους αγώνες που σας περιμένουν!

Το δεύτερο παιχνίδι είναι ένα action RPG που είχαμε προγραμματίσει και για το Grand Prix Βορείου Ελλάδος, το Dungeon Siege της Microsoft. Γνωστό στους φίλους του είδους και ως "Diablo killer", το παιχνίδι αυτό εντυπωσίασε τους πάντες με τα καταπληκτικά γραφικά, την πλούσια δράση και τις ολοκληρωμένες multiplayer δυνατότητές του. Φαντάζει, λοιπόν, ως μια απαραίτητη προσθήκη στο φετινό Grand Prix. Πιστεύω πως πολλοί από εσάς θα ενδιαφερθείτε να συμμετάσχετε στο τουρνουά του Dungeon Siege, μια και πρόκειται για έναν διαφορετικό τίτλο από αυτούς που συνήθως φιλοξενούμε και στον οποίο αναμένονται πολλές και δύσκολες μάχες!

Το τρίτο παιχνίδι του Grand Prix δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει, όπως συμβαίνει και με το FIFA 2003, έχουμε ωστόσο ήδη γράψει λεπτομερώς γι' αυτό στο αναλυτικό preview μας. Πρόκειται για το πολυαναμενόμενο Age of Mythology της Microsoft/Ensemble Studios, το strategy που φιλοδοξεί να αποτελέσει τον επάξιο διάδοχο του δημοφιλέστατου Age of Empires της ίδιας εταιρείας. Τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο συναρπαστικά αν αναλογιστεί κανείς πως στο Age of Mythology μπορεί κανείς να παίξει με τους Ελληνες, που είναι ένας από τους τρεις κύριους λαούς του παιχνιδιού μαζί με τους Egyptians και τους Norse, στοιχείο το οποίο οπωσδήποτε προσθέτει σημαντικά στο παιχνίδι σε ό,τι αφορά τη χώρα μας.

Και φέτος το Grand Prix θα διεξαχθεί στους ήδη γνωστούς σας από την περυσινή διοργάνωση φιλόξενους χώρους του ξενοδοχείου "Αμαλία", που βρίσκεται στη Λεωφόρο Αμαλίας 10 στην Αθήνα, πολύ κοντά στο σταθμό Συντάγματος του μετρό. Οι ημερομηνίες κατά τις οποίες θα διεξαχθεί το Grand Prix είναι η Παρασκευή 6, το Σάββατο 7 και η Κυριακή 8 Δεκεμβρίου.



Τέλος, το τέταρτο παιχνίδι του Grand Prix μας, δεν είναι άλλο από το γνωστό σας Quake 3, με τους φανατικούς οπαδούς σε όλο τον κόσμο και βέβαια στη χώρα μας. Η ατελείωτη δράση είναι το σήμα κατατεθέν του. Αλλά για το Quake 3 δεν χρειάζεται να σας γράψω περισσότερα: Ετοιμάστε τα όπλα σας, και... η Arena του Grand Prix σας περιμένει!

Αυτά είναι τα τέσσερα παιχνίδια του Grand Prix 2002: ένα ποδοσφαιράκι, ένα action RPG, ένα καθαρόαιμο action κι ένα strategy, έτσι ώστε όλοι να μείνετε ικανοποιημένοι. Καθώς μάλιστα και τα τέσσερα συγκαταλέγονται μεταξύ των κορυφαίων στα είδη τους, πιστεύω πως το Grand Prix αυτή τη φορά θα αφήσει εποχή με τις ομηρικές μονομαχίες που θα δουν τα μάτια μας!



GRAND PRIX 2002

Ο ΧΡΟΝΟΣ & Ο ΤΟΠΟΣ

Και φέτος το Grand Prix θα διεξαχθεί στους ήδη γνωστούς από την περυσινή διοργάνωση φιλόξενους χώρους του ξενοδοχείου "Αμαλία", που βρίσκεται στη Λεωφόρο Αμαλίας 10 στην Αθήνα, πολύ κοντά στο σταθμό Συντάγματος του μετρό. Οι ημερομηνίες κατά τις οποίες θα διεξαχθεί το Grand Prix είναι η Παρασκευή 6, το Σάββατο 7 και η Κυριακή 8 Δεκεμβρίου. Ενα τριήμερο γεμάτο με gaming, λοιπόν, σας περιμένει! Για τις ακριβείς ώρες διεξαγωγής των αγώνων του Grand Prix θα ενημερωθείτε από το επόμενο τεύχος του περιοδικού μας, όπου θα βρείτε και το κουπόνι συμμετοχής.

ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ GRAND PRIX

Για ακόμη μία φορά θα κρατήσουμε το, κατά γενική ομολογία, επιτυχημένο σύστημα που ακολουθούμε τα τελευταία χρόνια ως προς τον τρόπο διεξαγωγής του Grand Prix. Δεν θα ξαναγράψουμε εδώ αναλυτικά τους γενικούς όρους συμμετοχής, αφού ήδη τους είχαμε αναφέρει και στο τεύχος Αυγούστου (τ. 155). Οι αλλαγές αφορούν μόνο στο πλήθος των διαθέσιμων συμμετοχών ανά κουπόνι, οι οποίες θα είναι τέσσερεις, όσες και τα παιχνίδια του Grand Prix 2002, καθώς και στις ώρες, ημέρες και στα παιχνίδια του τουρνουά, στοιχεία τα οποία φυσικά διαφέρουν από τα αντίστοιχα του Grand Prix Βορείου Ελλάδος. Κατά τα άλλα, δεν θα υπάρξει κάποια αλλαγή στους γενικούς όρους συμμετοχής.

Αναλυτικά τους όρους, καθώς και οτιδήποτε νεότερο σχετικά με το Grand Prix μπορείτε να διαβάσετε στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/grandprix2002/, ενώ μπορείτε να χρησιμοποιείτε και την e-mail address grandprix@compupress.gr για τυχόν απορίες, προτάσεις και υποδείξεις σας. Δεν χρειάζεται

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΥΣΙΝΟΥ GRAND PRIX

Υπενθυμίζουμε τους νικητές της περυσινής επιτυχημένης διοργάνωσης του Grand Prix, που έλαβε χώρα και αυτή στο ξενοδοχείο "Αμαλία":



Ο πρωταθλητής του FIFA 2002 Γιώργος Τραχανάς.



Ο μεγάλος νικητής στο Quake Τάσος "DM-Punfs" Γιαννακόπουλος.



Ο τροπαιούχος του Mech Commander 2 Γιάννης "Jomakazol" Παναγιωτόπουλος.



Ο δεύτερος του FIFA Δημήτρης Τσαντίλας.



Ο ηττημένος του μεγάλου τελικού στο Quake Τάσος "GQC-Serpent" Αποστόλου.



Ο Παντελής Μπογιατζής, μεγάλος χαμένος στο Mech Commander 2.



Τρίτος αναδείχθηκε στο FIFA ο Δημήτρης Βουγάς.



Ο νικητής του μικρού τελικού στο Quake Γιώργος "NFC-Barrister" Τσώρης.



Και ο τρίτος του Mech Commander 2 Θεόδωρος Παπαδόπουλος.



ΟΙ ΧΟΡΗΓΟΙ ΤΟΥ GRAND PRIX 2002

- Χορηγοί/αθλοθέτες του Grand Prix 2002 είναι οι εταιρείες Microsoft και CD Media.
- Χορηγοί επικοινωνίας είναι ο ραδιοφωνικός σταθμός Kiss FM 92,9 και το περιοδικό πληροφορικής "Computer Για Ολους".
- Χορηγός εξοπλισμού είναι η εταιρεία "Μακεδονικά Περιφερειακά".

Ευχαριστούμε θερμά όλους τους χορηγούς για την αμέριστη συμβολή τους στη διοργάνωση ενός ακόμα μεγάλου Grand Prix.

να πω πως είναι πάντοτε ευπρόσδεκτες.

Εδώ θα εφιστήσω την προσοχή σας μόνο σε μερικά σημεία στα οποία γίνονται κάποιες φορές παρανοήσεις και πρέπει να τα προσέξετε, ειδικά όσοι θα έρθετε φέτος για πρώτη φορά στο Grand Prix:

1. ΜΗ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΩΣ στο περιοδικό το κουπόνι συμμετοχής που θα βρείτε στο επόμενο τεύχος μας. Θα πρέπει να το έχετε απλώς μαζί σας κατά τη διάρκεια του Grand Prix και να το παραδώσετε στη γραμματεία του.

2. Φροντίστε να έχετε μαζί σας στο Grand Prix ταυτότητα ή κάποιο άλλο στοιχείο αναγνώρισης, γιατί θα ζητηθεί επαλήθευση των στοιχείων σας εφόσον προκριθείτε στους τελικούς γύρους. Αν δεν έχετε δική σας ταυτότητα ή άλλο στοιχείο αναγνώρισης (έστω μαθητική ταυτότητα), μπορείτε να φέρετε αντίστοιχο έγγραφο του γονέα ή κηδεμόνα σας.

3. Η συμμετοχή σας στο Grand Prix 2002 είναι εντελώς δωρεάν. Το μόνο που θα χρειαστεί να φέρετε μαζί σας είναι το κουπόνι συμμετοχής, χωρίς το οποίο δεν μπορείτε να παίξετε. Φωτοτυπίες του κουπονιού δεν θα γίνονται δεκτές.

4. Η οργανωτική επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα αντικατάστασης ενός ή περισσότερων από τα δύο παιχνίδια με άλλο, χωρίς καμία ευθύνη προς τους διαγωνιζομένους. Δικαίωμα συμμετοχής έχει κάθε ενδιαφερόμενος, ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου, τόπου καταγωγής και διαμονής ή εθνικότητας. Οι ανήλικοι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν την προφορική έγκριση των γονέων ή κηδεμόνων τους για τη συμμετοχή τους στο Grand Prix 2002. Εάν διαπιστωθεί ότι ο γονέας ή κηδεμόνας κάποιου ανήλικου διαγωνιζομένου αντιτίθεται στη συμμετοχή του στο Grand Prix 2002, τότε αυτός θα αποκλείεται αυτομάτως από το Grand Prix σε όποια φάση κι αν βρίσκεται αυτό. Τα παιχνίδια καθώς και οι υπολογιστές που απαιτούνται για την τέλεση των αγώνων θα υπάρχουν στους χώρους του Grand Prix, συνεπώς οι παίκτες δεν είναι υποχρεωμένοι να φέρουν μαζί τους καμιάς μορφής software ή hardware. Απαραίτητη προϋπόθεση για τη συμμετοχή στο Grand Prix 2002 αποτελεί η αποδοχή των όρων που βρίσκονται στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/grandprix2002/, τους οποίους οι διαγωνιζόμενοι υποχρεούνται να γνωρίζουν και να έχουν πλήρως κατανοήσει πριν από την έναρξη της συμμετοχής τους. Μη αποδοχή ή αδυναμία συμμόρφωσης με τους όρους αυτούς συνεπάγεται αυτόματα αποκλεισμό από το Grand Prix 2002, σε οποιαδήποτε φάση του.

5. Οι ειδικοί όροι για το παιχνίδι Dungeon Siege είναι οι ακόλουθοι:

5α. Οι παίκτες μπορούν να διαμορφώσουν ελεύθερα τα χαρακτηριστικά του ήρωα που θα επιλέξουν, δεν μπορούν όμως να ξεκινήσουν με έτοιμο δικό τους ήρωα.

5β. Τα παιχνίδια θα διεξάγονται σε mode player vs player και οι παίκτες θα ξεκινούν από τυχαία σημεία της πίστας, με σκοπό την επίτευξη όσο το δυνατόν περισσότερων kills κατά τη διάρκεια προκαθορισμένου χρόνου, ο οποίος θα εξαρτηθεί από το πλήθος των συμμετεχόντων και θα ανακοινωθεί πριν από την έναρξη των αγώνων.

5γ. Νικητής θα αναδεικνύεται όποιος συγκεντρώσει, μετά το πέρας του προκαθορισμένου χρόνου, τους περισσότερους βαθμούς. Ενας βαθμός θα δίνεται για κάθε kill τέρατος και 3 βαθμοί για κάθε kill του αντίπαλου παίκτη. Οταν ένας παίκτης σκοτώνεται, στην προκριματική φάση θα μπορεί να κρατά τα αντικείμενα και τα χρήματά του. Σε επόμενες φάσεις θα είναι δυνατόν αυτό να αλλάξει. Το επίπεδο δυσκολίας θα μεταβάλλεται επίσης ανάλογα με τη φάση του διαγωνισμού.

Στα παιχνίδια FIFA 2003 και Age of Mythology οι όροι θα είναι διαθέσιμοι αμέσως μετά την επίσημη κυκλοφορία τους, ενώ και οι όροι του Quake 3 θα ανακοινωθούν σύντομα μέσω του website μας. Αρχίστε, λοιπόν, σιγά-σιγά να ετοιμάζεστε και... ας κερδίσει ο καλύτερος! PC

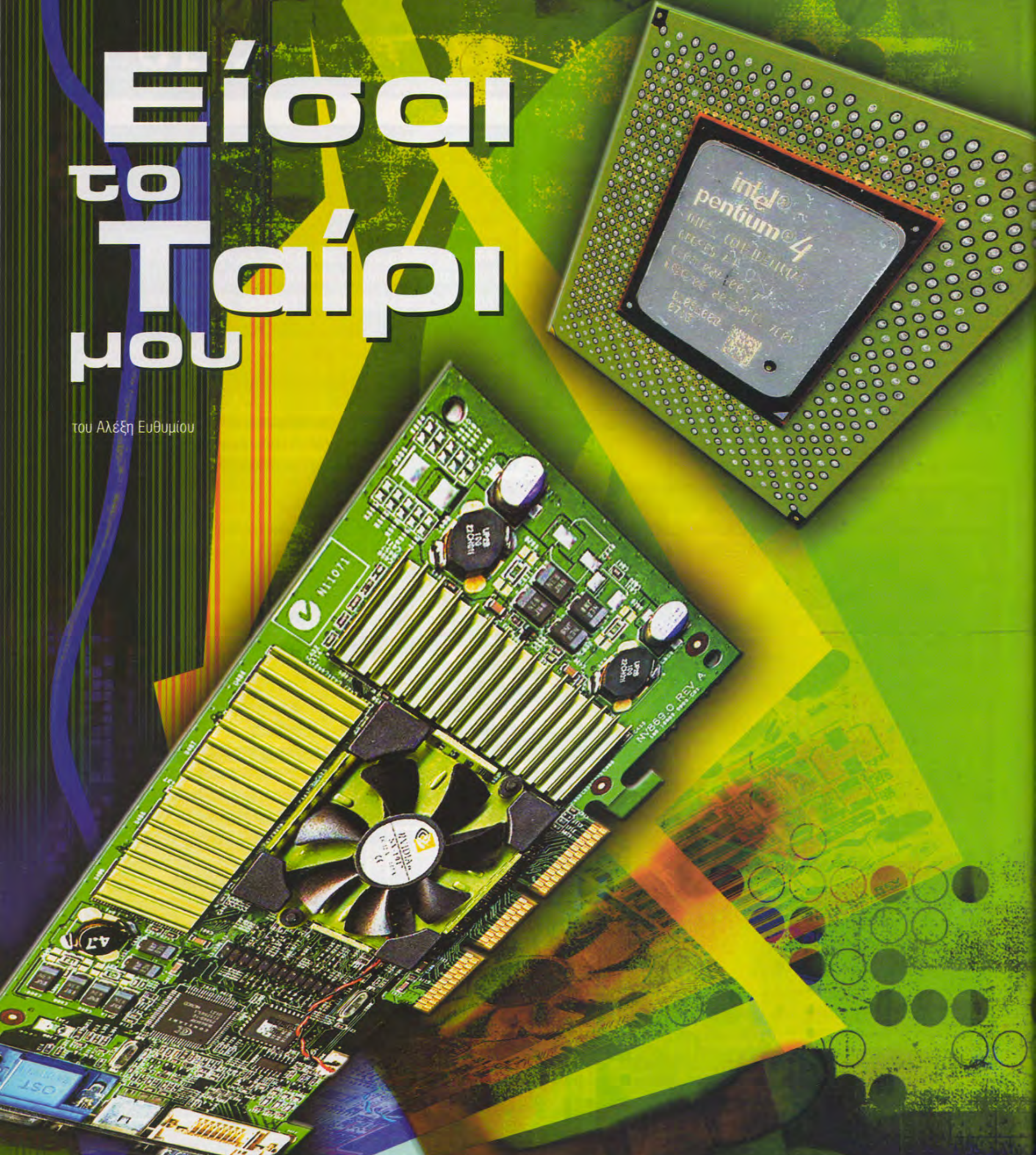
ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΟΥ GRAND PRIX 2002

Φέτος θα είναι η πρώτη φορά που τα βραβεία του Grand Prix δεν θα είναι σε δραχμές, αλλά σε ευρώ. Συνολικά 6.000 ευρώ σε μετρητά θα μοιραστούν οι τέσσερεις "κυρίαρχοι των παιχνιδιών" που θα αναδειχθούν νικητές στα FIFA 2003, Quake 3, Dungeon Siege και Age of Mythology. Αν τα 1.500 ευρώ για τον καθένα σάς φαίνονται λίγα, μάλλον δεν έχετε συνηθίσει ακόμα το νέο νόμισμα! Βέβαια, δώρα μικρότερης αξίας περιμένουν, όπως πάντα, τους δεύτερους και τρίτους νικητές, ενώ δεν θα λείψουν και οι εκπλήξεις κατά τη διάρκεια του Grand Prix, γι' αυτό φροντίστε να μην απουσιάσετε ούτε λεπτό από τις αίθουσες του "Αμαλία"!



Είσαι το Ταίρι μου

του Αλέξη Ευθυμίου



Μόλις έχετε καταλήξει στην ιδανική πλατφόρμα, έχετε βρει τον πιο γρήγορο σκληρό δίσκο της αγοράς με την απίθανη χωρητικότητα και γενικά όλα εκείνα τα περιφερειακά που θα συνθέσουν τον επόμενο υπολογιστή σας! Το μόνο που απομένει είναι να αποφασίσετε ποιος συνδυασμός επεξεργαστή - κάρτας γραφικών θα αποφέρει την καλύτερη σχέση απόδοσης προς τιμή. Στο άρθρο που ακολουθεί, θα προσπαθήσουμε να ρίξουμε φως στην μπερδεμένη αυτή κατάσταση, καθώς και να δώσουμε κάποιες συμβουλές σε όσους ψάχνουν να δώσουν παράταση ζωής στο μηχάνημά τους με την αγορά κάποιας καινούριας κάρτας γραφικών.

Στην εποχή μας κανένα άλλο τμήμα του υπολογιστή δεν αναπτύσσεται τόσο γρήγορα όσο οι επεξεργαστές γραφικών! Εταιρείες όπως η nVIDIA και η ATI ρίχνουν στην αρένα των τρισδιάστατων γραφικών νέα chips, τα οποία διπλασιάζουν τις δυνατότητες προϊόντων που είχαν κυκλοφορήσει μόλις έξι, το πολύ, εννέα μήνες πριν. Πίσω, φυσικά, από αυτή την καταιγίδα νέων ολοκληρωμένων δεν κρύβεται άλλος από τις ίδιες τις εταιρείες παιχνιδιών, που με τις νέες κυκλοφορίες τους οδηγούν τις κάρτες γραφικών και γενικά όλα τα υποσυστήματα του υπολογιστή μας στα όριά τους.

Με τον πόλεμο τιμών που έχει ξεσπάσει ανάμεσα στην Intel, το μεγαλύτερο κατασκευαστή επεξεργαστών στον κόσμο, και την AMD από το 1999, οπότε άρχισε ο διαρκής αγώνας των GHz, η συνεχής μείωση των τιμών έχει προσφέρει στο ευρύ κοινό επεξεργαστική ισχύ που παλιότερα φάνταζε ένα άπιαστο όνειρο. Ακόμα και οι πιο γρήγοροι επεξεργαστές φαίνονται προσιτοί για το μέσο χρήστη.

Διαλέγοντας, λοιπόν, έναν πολύ γρήγορο σύγχρονο επεξεργαστή, μπορεί να παραταθεί η ζωή του συστήματός μας, από την άλλη μεριά, όμως, ανεβαίνει το κόστος σε απαγορευτικά επίπεδα. Το ίδιο ισχύει και για τις κάρτες γραφικών, με τα ισχυρότερα μοντέλα να στοιχίζουν όσο ένα ολόκληρο PC μερικές φορές! Από την άλλη μεριά, το να συνδυάζουμε έναν Pentium IV ή έναν Athlon XP με μία TNT ή μία Voodoo 2 είναι μάλλον ανούσιο, εκτός, φυσικά, κι αν δεν χρειαζόμαστε επιδόσεις σε 3D γραφικά, διότι αυτές οι κάρτες δεν είναι ο ιδανικότερος συνεργάτης γι' αυτούς τους επεξεργαστές. Η μέση οδός, όπως θα δούμε και στη συνέχεια, είναι τελικά η καλύτερη τακτική.

Τελικά, συμφέρει η αγορά ενός γρήγορου επεξεργαστή ή μιας τελευταίας γενιάς κάρτας γραφικών;

Κάρτες γραφικών

Στην ελληνική αγορά αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν πάρα πολλά μοντέλα καρτών γραφικών από αρκετές εταιρείες. Αλλά ακόμα και τα μοντέλα που ανήκουν στην ίδια εταιρεία, έχουν προκαλέσει μια σύγχυση σχετικά με τις δυνατότητές τους. Θα προσπαθήσουμε, λοιπόν, να βάλουμε μια τάξη στα πράγματα, παρουσιάζοντας τους κυριότερους εκπροσώπους τους, καθώς και τα βασικά χαρακτηριστικά τους.

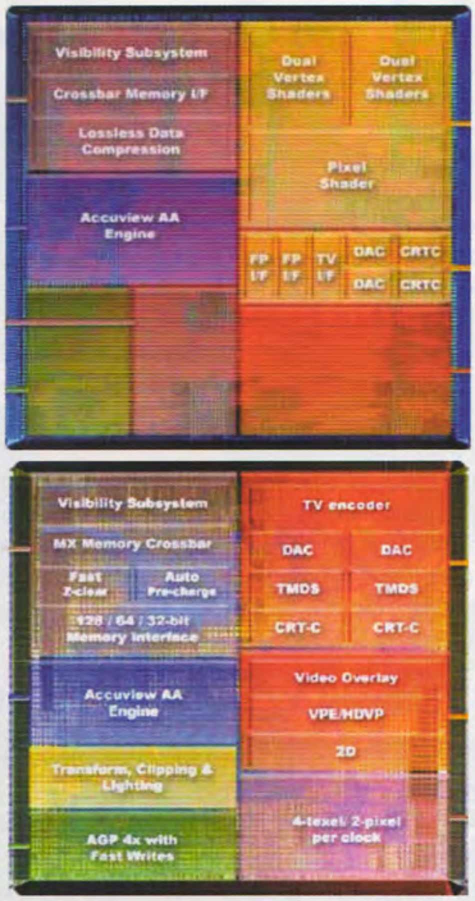
Ας αρχίσουμε με την nVIDIA, που παραμένει η "βασίλισσα" των γραφικών. Το κορυφαίο chip της εταιρείας αυτή τη στιγμή είναι το GeForce4 Ti, που κυκλοφορεί σε τρεις εκδόσεις, ανάλογα με τη συχνότητα χρονισμού του πυρήνα και της μνήμης. Ετσι, διακρίνουμε τα μοντέλα 4600, 4400 και το 4200. Οι διαφορές τους αυτές διαμορφώνουν τις επιδόσεις τους και, φυσικά, την τιμή τους. Το GeForce4 Ti ενσωματώνει τις νεότερες εκδόσεις των τεχνολογιών που παρουσίασε η nVIDIA πρώτα στο GeForce3, όπως είναι η μηχανή nfiniteFX II, η οποία είναι υπεύθυνη για τη ρεαλιστική απεικόνιση σύνθετων επιφανειών, καθώς και η Lightspeed Memory Architecture (LMA)II που, κάνοντας χρήση διπλών controllers μνήμης, μεγαλώνει το διαθέσιμο bandwidth. Τέλος, χρησιμοποιείται μια νέα μέθοδος για την εξομάλυνση των υφών στα τρισδιάστατα γραφικά, που ονομάζεται Accuview.





Αυτή είναι η νεότερη υλοποίηση της nVIDIA: το GeForce4 Ti. Προσέξτε τη νέου τύπου ψύκτρα και το ανεμιστηράκι που φέρουν οι νέες κάρτες, καθώς και το μέγεθός της.

Είσαι το Ταίρι μου



Εδώ διακρίνουμε τις διαφορές ανάμεσα στα δύο chips της nVIDIA. Πάνω φαίνεται το GeForce4 Ti και κάτω το GeForce4 MX.

Το GeForce4 MX αποτελεί μια έξυπνη στρατηγική της εταιρείας στο χώρο του marketing. Είναι ένα chip που ενσωματώνει στοιχεία από το μεγάλο "αδερφό" του, το GeForce4 Ti, όπως είναι οι τεχνολογίες LMA II και Accuview. Ωστόσο, απουσιάζει η μηχανή nfiniteFX II, γεγονός που έχει ως συνέπεια παιχνίδια που τη χρησιμοποιούν να μην τρέχουν ή να τρέχουν, αλλά με φανερά υποδεέστερη ποιότητα στην απεικόνιση. Το GeForce4 MX κυκλοφορεί κι αυτό σε τρεις εκδόσεις, τις 460, 440 και 420, ανάλογα με τη συχνότητα χρονισμού του πυρήνα και της μνήμης. Σε γενικές γραμμές, πάντως, το τσιπάκι αυτό θα λέγαμε ότι αποτελεί μία αναβαθμισμένη έκδοση του GeForce2, με ορισμένα χαρακτηριστικά από το μεγάλο "αδερφό" του, το GeForce4.

Σύγκριση μεταξύ GeForce4 MX και GeForce2

	GeForce2 Ti	GeForce4 MX
Αριθμός τρανζίστορ (εκατ.)	25	n/a
Κατασκευαστική διαδικασία	0.18	0.15
Rendering Pipelines	4	2
Textures/Pipeline	2	2
Χρονισμός πυρήνα	250	250-300
Χρονισμός μνήμης	200	166-225
Bus μνήμης	128bit DDR	128bit SDR, DDR
Bandwidth μνήμης (GB/s)	6.4	2.7-8.8
Ειδικά χαρακτηριστικά	Συμβατό με DirectX 7	LMA II nView Συμβατό με DirectX 7.1 και όχι με DirectX 8

Το GeForce3 Ti, από την άλλη μεριά, ήταν μέχρι πρότινος ο κυρίαρχος στα τρισδιάστατα γραφικά. Ακόμα όμως και σήμερα, περιλαμβάνοντας τις nfiniteFX και LMA, καταφέρνει να μπει σφήνα ανάμεσα στα GeForce4 Ti και GeForce4 MX. Η σειρά αποτελείται από τα μοντέλα Ti 500 και Ti 200, διαφέροντας μόνο σε ό,τι αφορά τη συχνότητα χρονισμού του πυρήνα και της μνήμης.

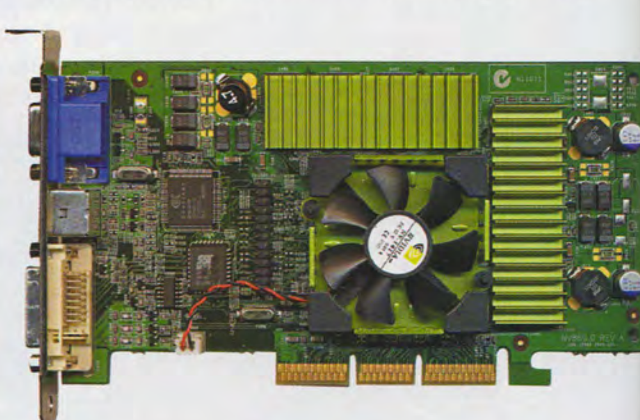
Τελευταία στη σειρά βρίσκονται το GeForce2 Ti, που ακόμα προσφέρει αρκετή επιτάχυνση για τους περισσότερους χρήστες, και το GeForce2 MX 400/200, που αποτελούν την πιο φθηνή λύση της αγοράς.

Η καναδική ATI έχει να αντιπαραθέσει απέναντι στα θηρία της nVIDIA το Radeon 8500, που περιλαμβάνει τις τεχνολογίες Truform, HyperZ II και Smoothvision, οι οποίες είναι αντίστοιχες με αυτές της ανταγωνίστριάς της. Το Radeon 8500 βρίσκεται σε απόδοση κοντά στο GeForce3. Το Radeon 7500, που είναι η φθηνή έκδοσή της, μπορεί να αντιπαρατεθεί μόνο με τα GeForce4 MX. Πάντως, η καλύτερη τεχνολογία, που περιλαμβάνουν όλα τα chips της ATI, είναι η πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης σε ταινίες DVD, κάνοντας χρήση του iDCT.

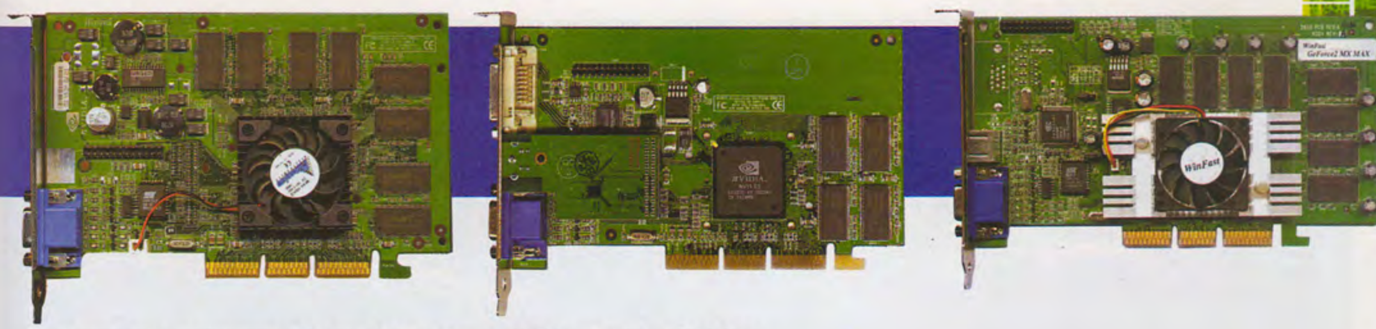
Τέλος, υπάρχουν οι κάρτες της Matrox, και συγκεκριμένα η G550, οι οποίες, όμως, είναι προσανατολισμένες κυρίως προς τους επαγγελματίες, παρέχοντας μακράν την καλύτερη ποιότητα απεικόνισης με άριστους ρυθμούς ανανέωσης της εικόνας. Στα τρισδιάστατα γραφικά οι κάρτες τις εταιρείας δεν τα πάνε και άσχημα, απλώς



Το GeForce4 MX, αν και διατηρεί το νέο ανεμιστηράκι, παραμένει αρκετά σουλουπωμένο σε σχέση με τον μεγάλο "αδερφό" του.



Το GeForce3 Ti είναι μικρότερο σε μέγεθος και έχει ψύκτρες απαγωγής θερμότητας στις μνήμες.



Από αριστερά διακρίνονται τα GeForce2 Ti, GeForce2 MX200 και GeForce2 MX400.

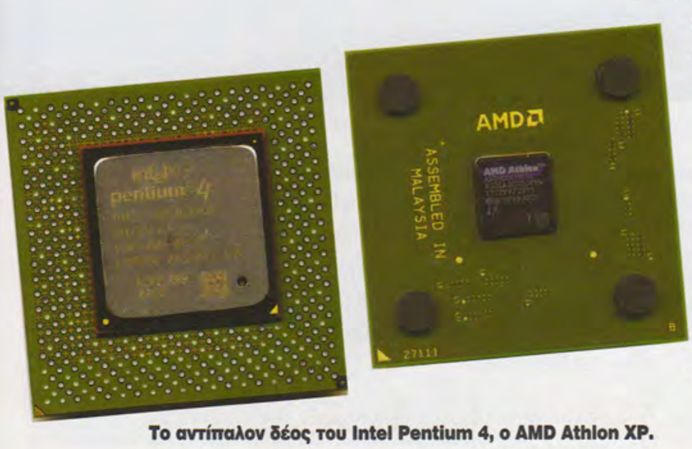


δεν συγκρίνονται με τις υπόλοιπες υλοποιήσεις. Ακόμα και η νέα Parhelia-512 δεν κατορθώνει να φτάσει σε επιδόσεις τις κορυφαίες κάρτες του ανταγωνισμού.

Επεξεργαστές

Στο στρατόπεδο των επεξεργαστών τα πράγματα είναι πιο βατά. Υπάρχουν δύο πλατφόρμες αυτή τη στιγμή, αυτές του Pentium IV και του Athlon XP. Ο Pentium IV διατίθεται στην αγορά σε συχνότητες που ξεκινούν από τα 1,6GHz και φτάνουν μέχρι τα 2,53GHz, ενώ ο Athlon XP σε συχνότητες 1.600+ έως και 2.100+, χρησιμοποιώντας όχι την πραγματική συχνότητα, αλλά την αντίστοιχη ενός Pentium IV. Φυσικά, υπάρχει και ο Duron, προτείνεται όμως κάποιο από τα αρχικά μοντέλα του Athlon XP, διότι παρέχουν καλύτερες επιδόσεις στις εφαρμογές γραφείου αλλά και στα παιχνίδια.

Προτού βιαστείτε να αγοράσετε κάρτα γραφικών, σταθμίστε τις ανάγκες σας και με τη βοήθεια του άρθρου θα καταλήξετε στην καλύτερη λύση.



Το αντίπαλον δέος του Intel Pentium 4, ο AMD Athlon XP.

Φτάνοντας στο ψητό

Αφού βάλαμε σε τάξη τα πράγματα όσον αφορά στο status quo των επεξεργαστών και των καρτών γραφικών, καιρός να πάμε, επιτέλους, και στο ζητούμενο του παρόντος άρθρου: Τελικά ποιος επεξεργαστής ταιριάζει με ποια κάρτα γραφικών; Ποιος συνδυασμός δίνει αυτή τη στιγμή την καλύτερη δυνατή ταχύτητα με όσο το δυνατόν λιγότερα χρήματα αγοράς; Τέλος, θα δώσουμε κάποιες συμβουλές ανανέωσης των γερασμένων συστημάτων μας.

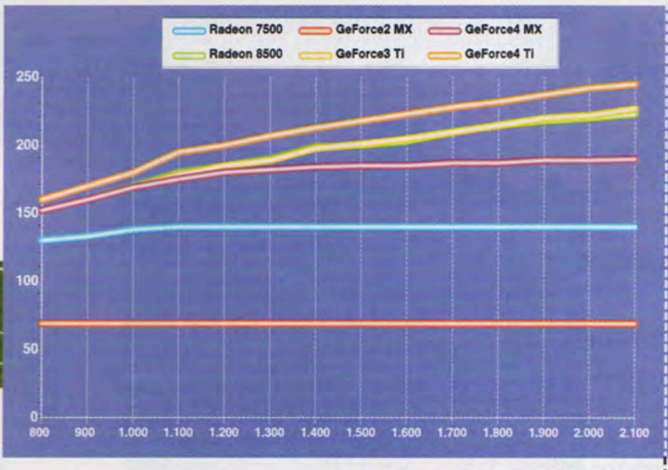


Οι κάρτες της ATI δεν παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές μεταξύ τους. Διακρίνονται επάνω η 7500 και κάτω η 8500.



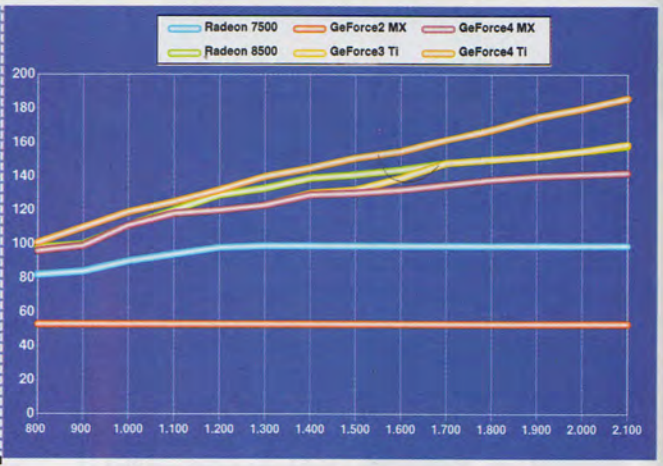
Ξεκινάμε παραθέτοντας μια συνοπτική εικόνα κάθε chip σε συνάρτηση με τις συχνότητες των επεξεργαστών που ταιριάζουν στο εκάστοτε benchmark που έχουμε χρησιμοποιήσει. Τις μετρήσεις αυτών των τεστ έχουμε αντλήσει από πηγές στο Internet και φαίνονται αναλυτικά στους πίνακες. Επίσης, πρέπει να τονίσουμε ότι τα αποτελέσματα αφορούν σε μετρήσεις για τα μεσαία μοντέλα κάθε σειράς και σε ανάλυση 1.024x768 με 32bit χρώμα, οπότε αν ενδιαφέρεστε για τα άλλα μοντέλα, απλώς υπολογίζετε ένα 10% πάνω ή κάτω. Σημειώνεται ότι αυτό ισχύει για τις κάρτες της nVIDIA μόνο. Στα διαγράμματα που ακολουθούν, στον κάτω άξονα απεικονίζονται τα MHz των επεξεργαστών και στον άνω άξονα τα αποτελέσματα των benchmarks.

QUAKE III ARENA



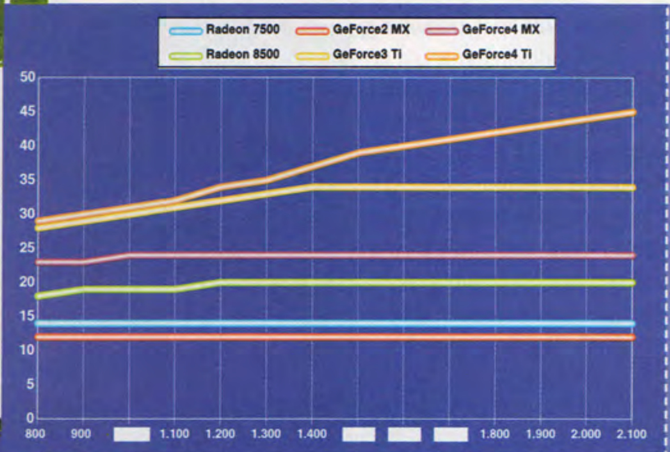
Στο δημοφιλέστατο πια Quake III Arena βλέπουμε ότι το GeForce4 Ti πρέπει να το συνδυάσουμε με επεξεργαστή που βρίσκεται στα ανώτερα σκαλοπάτια συχνοτήτων, δηλαδή από 1,6GHz και πάνω. Με τίποτα δεν προτείνεται η συνύπαρξή του με CPU της κλίμακας του 1GHz, διότι δεν αποδίδει καλύτερα από μια φθηνότερη κάρτα με το GeForce3 Ti. Αυτό, καθώς και το Radeon 8500, δείχνουν τη δύναμή τους στις συχνότητες από 1,1-1,6GHz. Στη συνέχεια ακολουθούν τα GeForce4 MX αρκετά κοντά στα προηγούμενα, έχοντας μάλιστα πολύ καλύτερη σχέση απόδοσης προς τιμή, αλλά με τη μέγιστη τιμή τους γύρω στο 1,2GHz. Το Radeon 7500 δεν αποδίδει μετά το 1GHz, ενώ ουραγός είναι το GeForce2 MX, που αρκείται στα 700-800MHz.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



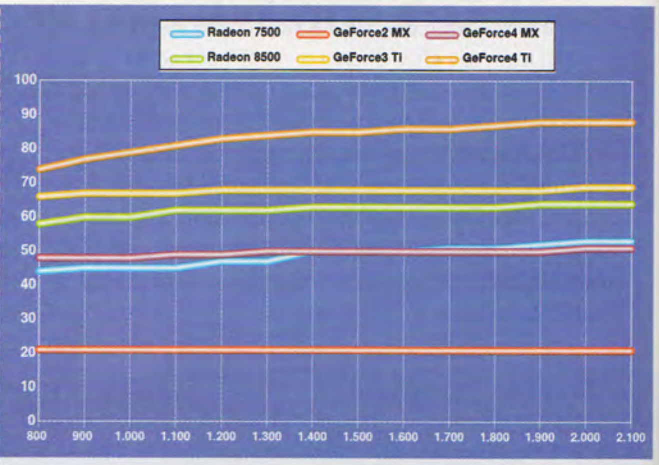
Οταν δυο παιχνίδια βασίζονται στην ίδια μηχανή γραφικών, είναι σίγουρο πως οι συμπεριφορές τους, όσον αφορά στις επιδόσεις, θα είναι ανάλογες. Ετσι, ομοίως με το Quake III Arena, τα ίδια σενάρια επαναλαμβάνονται και στο Return to Castle Wolfenstein, όπου πάλι το GeForce4 Ti επικρατεί από τα 1,6GHz και πάνω, με το Radeon 8500 και το GeForce3 να ακολουθούν κατά πόδας. Τα υπόλοιπα παρουσιάζουν την ίδια εικόνα με πριν. Αξιο αναφοράς είναι ότι όλα τα chips, με εξαίρεση τα Radeon 7500 και GeForce2 MX, δείχνουν να επωφελούνται από την προσφερόμενη επεξεργαστική ισχύ όσο ανεβαίνουν οι συχνότητες.

UNREAL TOURNAMENT



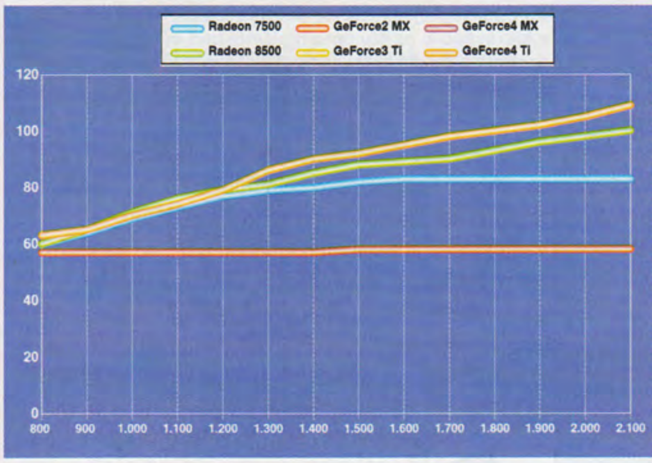
Στο ολοκαίνουριο Unreal Performance Test, που μας δείχνει πόσο δύσκολα θα γίνουν τα πράγματα για όλα τα chips όταν θα κυκλοφορήσουν τα νέα παιχνίδια, βλέπουμε ότι μόνο το GeForce4 Ti μπορεί και εκμεταλλεύεται τις μεγαλύτερες συχνότητες. Τα υπόλοιπα έχουν την ίδια απόδοση, ανεξαρτήτως επεξεργαστή. Αρα και πάλι μια GeForce4 MX ή μια φθηνή GeForce3 αποτελεί καλή επιλογή.

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER



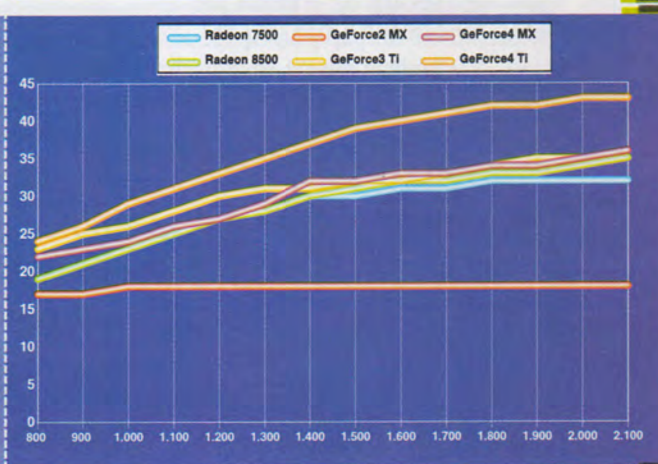
Και περνάμε στο Serious Sam: The Second Encounter, όπου επαναλαμβάνεται η ίδια εικόνα, με το GeForce4 Ti να αποδίδει ικανοποιητικά σε όλο το φάσμα των συχνοτήτων. Οι εκπρόσωποι της ATI παρουσιάζουν ανοδική πορεία μέχρι το 1,2GHz, σε αντίθεση με τα chips της nVIDIA, που είναι στάσιμα. Αριστη αγορά εδώ θεωρείται το GeForce3.

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST



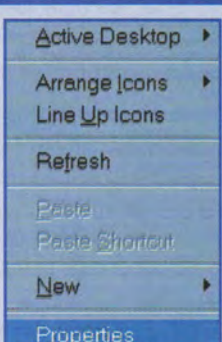
Περνώντας στο Jedi Knight 2: Jedi Outcast μας κατέπληξε το γεγονός ότι, με εξαίρεση το GeForce2 MX, που μένει στάσιμο, όλα τα άλλα chips έχουν την ίδια περίπου απόδοση και το μόνο που μετράει είναι η συχνότητα του επεξεργαστή. Η καλύτερη περίπτωση εδώ είναι το GeForce4 MX με ακριβώς ίδιες επιδόσεις με αυτές των GeForce 3 και 4 Ti.

COMMANCHE 4



Τέλος, στο Comanche 4 παρατηρούμε ότι ναι μεν πάλι νικητής είναι το GeForce4 Ti, αλλά στην απόδοση προς τιμή η επιλογή μας είναι το GeForce3, ανεξάρτητα από το ποιον επεξεργαστή θα χρησιμοποιήσουμε.

ΡΥΘΜΙΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΣΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΜΕ CHIPS ΤΗΣ nVIDIA



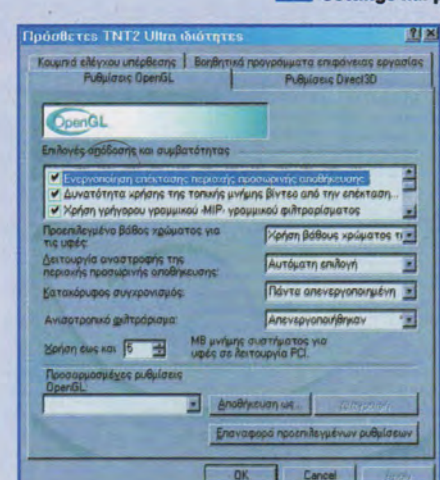
1 **Ξεκινάμε κάνοντας δεξί κλικ στην επιφάνεια εργασίας (desktop) και από το μενού που προκύπτει, επιλέγουμε "Properties".**



2 **Στη συνέχεια επιλέγουμε την καρτέλα Settings και μετά το κουμπί Advanced.**



3 **Το επόμενο βήμα μας είναι η επιλογή της καρτέλας με την ονομασία της κάρτας γραφικών που έχουμε (στο παράδειγμά μας είναι η TNT2 Ultra) και αμέσως μετά την επιλογή "Πρόσθετες Ιδιότητες".**



4 **Στο καινούριο παράθυρο που εμφανίζεται, οι επιλογές μας ποικίλλουν ανάλογα με την κάρτα γραφικών μας. Στην απόφασή μας για βέλτιστες ρυθμίσεις σημαντική είναι η βοήθεια που προσφέρεται αν πατήσουμε διαδοχικά το ? και την επιλογή που μας ενδιαφέρει.**
Για να επιβεβαιώσουμε τις επιλογές μας, πατάμε OK κλείνοντας ταυτόχρονα όλα τα παράθυρα.

Χρήσιμη συμβουλή

Τα γρήγορα υποσυστήματα χρειάζονται και τους αντίστοιχους συνεργάτες, ώστε να αποδώσουν τα μέγιστα.

Μην ξεχνάτε...

Να αναβαθμίζετε τους drivers της κάρτας γραφικών σας όποτε η εταιρεία βγάζει νέες εκδόσεις. Τις περισσότερες φορές διορθώνουν όποια προβλήματα με εφαρμογές και παιχνίδια υπάρχουν και προσθέτουν νέα χαρακτηριστικά και επιδόσεις.

Επιλογή σε σχέση με τον επεξεργαστή

Φτάσαμε, λοιπόν, και στο πιο ενδιαφέρον κομμάτι του άρθρου μας. Συνοψίζοντας, μπορούμε να βγάλουμε τα ακόλουθα συμπεράσματα και τελικά να απαντήσουμε στα ερωτήματα που θέσαμε στην αρχή.

1. Αν έχουμε βαλθεί να ξοδέψουμε όλες τις καταθέσεις μας, τότε μονόδρομος αποτελεί η αγορά μιας GeForce4 Ti σε συνδυασμό με έναν επεξεργαστή της τάξης των 1,8GHz και πάνω, ανεξάρτητα αν θα είναι Athlon XP ή Pentium IV.

2. Η άριστη αγορά, στην περίπτωση που θέλουμε τη μεγαλύτερη δυνατή ισχύ στο λιγότερο δυνατό κόστος, είναι η συνύπαρξη ενός Athlon XP 1600+ με ένα GeForce3 Ti.



3. Στην περίπτωση που θέλουμε να φτιάξουμε ένα σύστημα με λίγα χρήματα αλλά με αξιοπρεπέστατες επιδόσεις, η καλύτερη λύση είναι η χρήση του νέου Celeron, που βασίζεται στον Pentium IV, μαζί με ένα GeForce4 MX, κατά προτίμηση το 440. Αν θέλουμε ακόμα πιο φθηνό σύστημα, τότε ένας Duron θα ρίξει το κόστος, χωρίς να θυσιάζει τη μετέπειτα αναβάθμιση σε Athlon XP.

4. Οσοι διαθέτουν ένα παλιότερο σύστημα και ψάχνουν να του δώσουν μια ανάσα στις επιδόσεις, μπορούμε να χωρίσουμε τις απαιτήσεις τους σε 3 κατηγορίες:

* Σε όσους έχουν επεξεργαστή μέχρι 600MHz (Athlon, Pentium III, Celeron) και κάποια παλιά κάρτα, η αγορά ενός GeForce2 MX 400 θα δώσει πνοή στο μηχάνημά τους με πολύ μικρό κόστος αγοράς.
* Αν έχουν CPU από 700MHz μέχρι 1,2GHz (Athlon, Pentium III, Celeron), η καλύτερη αγορά είναι ένα GeForce2 Ti ή ένα GeForce4 MX 440.
* Τέλος, από τα 1,2GHz μέχρι τα 1,6GHz (Athlon XP, Pentium IV) η πιο σωστή επιλογή είναι ένα GeForce3 ή, όταν θα κυκλοφορήσει, το GeForce4 Ti 4200. Καλό, επίσης, θεωρείται το chip Radeon 8500, αφού προσφέρει και επιτάχυνση στις ταινίες DVD.

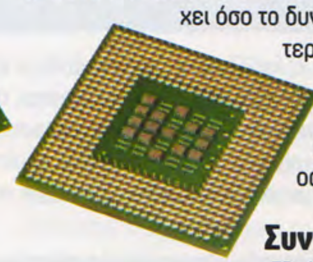
Internet Sites

- www.nvidia.com
- www.matrox.com
- www.amd.com
- www.intel.com
- www.ati.com

Προσοχή

Ενας γρήγορος, καινούριος σκληρός δίσκος στις 7.200 σ.α.λ, ακόμα κι αν δεν υποστηρίζεται από σύγχρονο controller, θα επιφέρει αισθητή αύξηση επιδόσεων στην εκκίνηση του λειτουργικού και των λοιπών εφαρμογών.

Οποιαδήποτε κι αν είναι η επιλογή μας, για να επιτύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα, θα πρέπει να μην ξεχνάμε σε καμία περίπτωση την αύξηση της διαθέσιμης μνήμης, με ελάχιστο πια τα 128MB, αν χρησιμοποιούμε Windows 98-ME, και 256MB, αν έχουμε τα νεότερα Windows XP. Με αυτόν τον τρόπο το μηχάνημά μας θα τρέχει όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Μικρότερη προσπέλαση στο swap file και καλύτερη σταθερότητα του συστήματός μας είναι μόνο δύο από τα οφέλη της αύξησης της RAM.



Συνοψίζοντας

Ελπίζω με αυτό το άρθρο να σας ξεκαθαρίσαμε ότι η συχνότητα του επεξεργαστή δεν είναι το μόνο που καθορίζει τις επιδόσεις ενός PC. Πολλοί συναρμολογητές πωλούν high-end συστήματα που βασίζονται σε κορυφαίους επεξεργαστές της Intel και της AMD σε συνδυασμό με απαρχαιωμένες κάρτες γραφικών, όπως μια nVIDIA TNT2m64. Η τακτική αυτή είναι μεν καλή στη διαφήμιση του προϊόντος, διότι διατηρεί το κόστος χαμηλά, αλλά τελικά αφήνει το χρήστη με ένα ημιτελές μηχάνημα που σύντομα θα χρειαστεί αναβάθμιση.

Οπότε, προτού κάνετε οποιαδήποτε βιαστική κίνηση, σταθμίστε πρώτα τις ανάγκες σας, σκεφτείτε για ποια χρήση θέλετε τον υπολογιστή σας και αγοράστε αναλόγως. Αν ενδιαφέρεστε για surfing στο Internet και απλή επεξεργασία κειμένου, τότε δεν χρειάζεστε γρήγορο επεξεργαστή και κάρτα γραφικών. Από την άλλη μεριά, οι υπόλοιποι, και με τη βοήθεια του άρθρου, θα καταλήξουν στην καλύτερη λύση.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

	Radeon 7500	Radeon 8500	GeForce2 MX 200	GeForce2 MX 400	GeForce2 Ti	GeForce3 Ti 200	GeForce3 Ti 500
Αριθμός τρανζίστορ (εκατ.)	30	60	n/a	n/a	25	57	57
Κατασκευαστική διαδικασία	0.15	0.15	0.18	0.18	0.18	0.15	0.15
Rendering Pipelines	2	4	2	2	4	4	4
Textures/Pipeline	3	2	2	2	2	2	2
Χρονισμός πυρήνα	290	275	175	200	250	175	240
Χρονισμός μνήμης	230	275	166	166	200	200	250
Bus μνήμης	128bit DDR	128bit DDR	64bit SDR	128bit SDR	128bit DDR	2x 64bit DDR	2x 64bit DDR
Bandwidth μνήμης (GB/s)	7.4	8.8	1.3	2.7	6.4	6.4	8.0
Ειδικά χαρακτηριστικά	Hyper Z Συμβατό με DirectX 7	Hyper Z II Smooth Vision Truform Συμβατό με DirectX 8.1	Twin View Συμβατό με DirectX 7	Twin View Συμβατό με DirectX 7	Συμβατό με DirectX 7	LMA nfiniteFX Συμβατό με DirectX 8	LMA nfiniteFX Συμβατό με DirectX 8

Στα μέσα του καλοκαιριού η ATI παρουσίασε δύο καινούρια chips γραφικών, τα οποία ονόμασε Radeon 9000 (Pro) και Radeon 9700 (Pro). Το πρώτο προορίζεται ως ανταγωνιστής του GeForce4MX, ενώ το δεύτερο ως ανταγωνιστής του GeForce4Ti. Τεχνολογικά, όπως μπορούμε να δούμε και από τη σύγκριση των χαρακτηριστικών τους, αλλά και με βάση τις ενδεικτικές μετρήσεις που έχουν κυκλοφορήσει στο Internet, καταλαβαίνουμε ότι αυτή τη φορά η ATI έχει παρουσιάσει δύο αξιόλογους αντιπάλους στην αρένα των τρισδιάστατων γραφικών, οι οποίοι για πρώτη φορά μπορούν να κλονίσουν τη μονοκρατορία της nVIDIA.

Από τα αποτελέσματα των μετρήσεων βλέπουμε ότι το Radeon 9000 (Pro) είναι πιο γρήγορο από το GeForce4MX στις περισσότερες περιπτώσεις, εκτός από το Quake III. Παίρνοντας υπόψη το γεγονός ότι υποστηρίζει πλήρως το DirectX 8 λόγω των χαρακτηριστικών της (pixel and vertex shader), ενώ το GeForce4MX υποστηρίζει το DirectX 7.1, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι όταν έρθει στη χώρα μας και πουληθεί σε ανταγωνιστική τιμή με τις κάρτες που ενσωματώνουν το GeForce4MX, θα μιλάμε για την άριστη αγορά στην κατηγορία της.

Τα ίδια, φυσικά, ισχύουν και για το Radeon 9700(Pro). Υπερέχει σε τρία σημεία έναντι του GeForce4Ti:

1) Στην ταχύτητα σε ό,τι αφορά τα σημερινά και μελλοντικά παιχνίδια.

2) Εχει τη δυνατότητα να αποδίδει καλά σε ανάλυση 1.600x1.200 σε όλα τα τωρινά παιχνίδια και σε όσα θα παρουσιαστούν σύντομα.

3) Τέλος, αποδίδει πολύ καλά σε όλα τα παιχνίδια σε ανάλυση 1.024x768 με 4x FSAA και 16x anisotropic filtering.

Το μόνο που μένει είναι να έρθουν οι κάρτες αυτές και στη χώρα μας και να πωλούνται σε ανταγωνιστικές τιμές. Τότε μόνο θα μπορούμε να πούμε: Ο βασιλιάς πέθανε, ζήτω ο νέος βασιλιάς! PC

Radeon νέας γενιάς: Η αντεπίθεση της ATI

	Radeon 9000	Radeon 9000 Pro	Radeon 9700 Pro
Κατασκευαστική διαδικασία	0.15	0.15	0.15
Rendering Pipelines	4	4	8
Textures/Pipeline	1	1	1
Χρονισμός πυρήνα	250	275	325
Χρονισμός μνήμης	200	275	310
Bus μνήμης	128bit DDR	128bit DDR	256bit DDR
Bandwidth μνήμης(GB/s)	6.4	8.8	19.8
Ειδικά χαρακτηριστικά	Hyper Z II Smooth Vision Truform Συμβατό με DirectX 8.1	Hyper Z II Smooth Vision Truform Συμβατό με DirectX 8.1	Hyper Z III Smooth Vision 2.0 Videoshader Συμβατό με DirectX 9

Σύγκριση της 9000 Pro με τη γρηγορότερη MX

	Radeon 9000 Pro	GeForce4 MX 460
Unreal Tournament 2003	45.9	42.8
Jedi Knight 2	127.6	124.9
Serious Sam 2	70.6	62.1
Quake III Arena	179.8	196.4

Σύγκριση της 9700 Pro με τη γρηγορότερη Ti

	Radeon 9700 Pro	GeForce4 Ti 4600
Unreal Tournament 2003	142.5	104.7
Jedi Knight 2	144.3	148.1
Serious Sam 2	130.3	112.2
Quake III Arena	303.3	267.2

Βλέπουμε πως σε όλες τις περιπτώσεις οι νέες κάρτες της ATI ξεπερνούν σε επιδόσεις τις αντίστοιχες προτάσεις της nVIDIA. Σύμφωνα με τις μέχρι τώρα μετρήσεις, οι διαφορές διευρύνονται, όταν ενεργοποιηθούν τεχνικές FSAA και Anti Aliasing.

GeForce4 MX 420	GeForce4 MX 440	GeForce4 MX 460	GeForce4 Ti 4200	GeForce4 Ti 4400	GeForce4 Ti 4600
n/a	n/a	n/a	63	63	63
0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15
2	2	2	4	4	4
2	2	2	2	2	2
250	270	300	225	275	300
166	200	225	250	275	325
128bit SDR	128bit DDR	128bit DDR	2x64bit DDR	2x64bit DDR	2x64bit DDR
2.7	6.4	8.8	8.0	8.8	10.4
LMA II nView Συμβατό με DirectX 7.1	LMA II nView Συμβατό με DirectX 7.1	LMA II nView Συμβατό με DirectX 7.1	LMA II nfiniteFX II nView Συμβατό με DirectX 8	LMA II nfiniteFX II nView Συμβατό με DirectX 8	LMA II nfiniteFX II nView Συμβατό με DirectX 8



ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΤΟ INTERNET

Τα καλύτερα sci-fi sites

Ο χώρος της επιστημονικής φαντασίας έχει να επιδείξει αξιόλογα δημιουργήματα. Πολλά, δε, από αυτά έχουν αναθρέψει γενιές, όπως το "Star Trek" με τις πολλές συνέχειές του και το "Dune" του Frank Herbert, στο οποίο, όπως ανέφερε και ένας από τους πατέρες της επιστημονικής φαντασίας, ο αείμνηστος Ισαάκ Ασίμοφ, συναντάμε τον πιο πλήρη κόσμο που έχει δημιουργήσει συγγραφέας, συγκρίσιμο μόνο με τον αυτόν του "Άρχοντα των δαχτυλιδιών" του Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν. Φυσικά, δεν μπορεί να αγνοηθεί η "μητέρα" όλων των blockbuster movies, με το μεγαλύτερο αριθμό οπαδών ανά τον κόσμο, το "Star Wars". Όλα αυτά τα δημιουργήματα έκλεψαν τις καρδιές του κόσμου με τις πρωτοποριακές για την εποχή ιδέες τους, καθώς και με το πιο σημαντικό στοιχείο που τις διέκρινε: την ύπαρξη ενός κόσμου που, αν και φανταστικός, ήταν πλαισιωμένος από ένα ιστορικό υπόβαθρο, ενώ και οι χαρακτήρες είχαν ένα βάθος που έκανε τους θεατές/αναγνώστες να ταυτίζονται με αυτούς. Το αφιέρωμα αυτό, λοιπόν, δεν θα μπορούσε παρά να ξεκινήσει από την πιο εμπορική ταινία επιστημονικής φαντασίας όλων των εποχών, το...

STAR WARS

Ο σχεδιασμός της ταινίας άρχισε το 1974, ενώ κυκλοφόρησε στις 25 Μαΐου του 1977, σπάζοντας τα ταμεία και προσελκύοντας πλήθος θαυμαστών στους κόλπους της. Το "Empire strikes Back" κυκλοφόρησε το 1980, συνεχίζοντας την παράδοση του "Episode III: A New Hope", ενώ τρία χρόνια αργότερα το "Return of the Jedi" ολοκλήρωσε την τριλογία.

Αμέσως μόλις βγήκε το πρώτο μέρος της σειράς, σημείωσε ρεκόρ εισπράξεων, γεγονός που την ανέδειξε σε μία από τις πιο επιτυχημένες παραγωγές όλων των εποχών. Ακόμη και σήμερα, χιλιάδες fans των Star Wars εκδηλώνουν την υποστήριξή τους στο "μακρινό γαλαξία" που τόσο αγαπούν, μέσα από την ύπαρξη χιλιάδων fan sites στο Internet.

Το επίσημο site του Star Wars βρίσκεται στη διεύθυνση www.starwars.com. Πριν, όμως, να προχωρήσουμε στην περιγραφή του, ας δούμε τις πιο σημαντικές δυνατότητες που προσφέρει στο χρήστη του. Η πρώτη επιλογή, Site Info, λειτουργεί περίπου ως ευρετήριο του site, ενώ μπορεί κανείς να βρει FAQs και Newsletters. Από εκεί μπορεί να γίνει μέλος του site εντελώς δωρεάν. Οι επιλογές Shop και Collecting απευθύνονται σε όσους είναι "άρρωστοι" (με την καλή έννοια) με τα Star Wars, όπου θα βρουν κάθε λογής "καλούδια" και συλλεκτικά αντικείμενα, τα οποία μπορούν να παραγγείλουν μέσα από το site. Από το Star Wars Today βλέπουμε τα νέα για κάθε κυκλοφορία που έχει σχέση με τη σειρά, είτε πρόκειται για κάποιο καινούριο μυθιστόρημα είτε για συνέντευξη κάποιου από τους παράγοντες της ταινίας. Η επιλογή Databank είναι αυτή που φροντίζει να μας ξεναγήσει στο φανταστικό κόσμο του Star Wars. Από εδώ, επιλέγοντας ένα επεισόδιο της σειράς, μπορούμε



Το "PC Master" αυτού του μήνα φιλοξενεί ένα αφιέρωμα που απευθύνεται σε όλους τους φίλους της επιστημονικής φαντασίας. Στις σελίδες που ακολουθούν θα βρείτε έναν "δικτυακό οδηγό" για μερικά από τα sites των πιο δημοφιλών σειρών που μας εντυπωσίασαν, καθώς και πληροφορίες για τις αγαπημένες σας ταινίες και τα μυθιστορήματα επιστημονικής φαντασίας.

του Ορέστη Μανούσου

να μάθουμε τα πάντα για κάθε χαρακτήρα που εμφανίζεται σε αυτό, καθώς και για κάθε όχημα, οργάνωση ή σκάφος. Αυτή η επιλογή είναι, όπως υποδεικνύει και το όνομά της, μια εγκυκλοπαίδεια του κόσμου του Star Wars. Τέλος, από το Expanded Universe μπορούμε να δούμε οτιδήποτε έχει έστω και έμμεση σχέση με το Star Wars, όπως νουβέλες, κόμιξ και παιχνίδια.

Επιστρέφοντας στην κεντρική σελίδα του site, έχουμε στο αριστερό μέρος διάφορες ειδήσεις σχετικές με το Star Wars, καθώς και μία search engine. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα επεισόδια, που αντιπροσωπεύονται από λατινικούς αριθμούς. Πατώντας σε κάποιον αριθμό, πηγαίνουμε στο αντίστοιχο επεισόδιο (δυστυχώς, το Episode III δεν είναι διαθέσιμο). Από εκεί έχουμε τη δυνατότητα να δούμε snapshots, trailers, νέα, ακόμη και αναλυτικές πληροφορίες για το ιστορικό background των ηθοποιών, καθώς και για τα συνεργεία παραγωγής που κρύβονται πίσω από κάθε επεισόδιο.

Ενα ενδιαφέρον fan site βρίσκεται στη διεύθυνση www.jedinet.com. Οπως αναφέρεται και στην κεντρική σελίδα, είναι ένα site από τους fans για τους fans, γι' αυτό μην περιμένετε την πληρότητα και την ποικιλία του επίσημου. Απλώς είναι διαφορετικού περιεχομένου.

Ας δούμε, όμως, συνοπτικά μερικές από τις δυνατότητες που προσφέρει το εν λόγω site στους fans. Στην κεντρική σελίδα έχουμε τα νέα από το χώρο του Star Wars. Αυτά μπορεί να είναι φήμες, σχόλια, δηλώσεις παραγόντων, αποκαλύψεις σχετικά με το περιεχόμενο του τρίτου (ή έκτου αν προτιμάτε) μέρους της σειράς (όπως ήταν τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές) ή νέα από τους συγγραφείς βιβλίων που βασίζονται στον κόσμο του Star Wars και συνεχίζουν την ιστορία. Αυτό που αξίζει να προσέξει κανείς είναι η δυνατότητα που δίνεται να συμμετάσχουμε σε ψηφοφορίες που γίνονται on-line και έχουν θέματα σχετικά με τους χαρακτήρες των ταινιών. Πέρα από αυτό, έχουμε και τη Senate. Από το Navigation, λοιπόν, η επιλογή Senate μας μεταφέρει στη "γερουσία των fans". Εκεί μπορούμε να διαβάσουμε ορισμένα αναλυτικότατα reviews (πολύ καλογραμμένα), που αφορούν στις ταινίες, καθώς και τις εντυπώσεις που αυτές προκάλεσαν στους συγγραφείς τους.

Στη διεύθυνση http://groups.msn.com/StarWarsTheStory βρίσκεται μια κοινότητα οπαδών του Star Wars, η οποία αποδεικνύει την εφευρετικότητά της. Από εκεί μπορεί κανείς -εφόσον δημιουργήσει ένα passport στο MSN- να λάβει μέρος σε ένα on-line RPG (Role Playing) παιχνίδι στον κόσμο του Star Wars. Η δημιουργία χαρακτήρα δεν είναι ιδιαίτερα πολύπλοκη διαδικασία, ενώ η δράση λαμβάνει χώρα σε ένα chatroom σε πραγματικό χρόνο. Ο παίκτης μπορεί να γίνει από Jedi, Sith, μέχρι και Bounty Hunter! Υπάρχουν, φυσικά, και κανόνες που πρέπει κανείς να ακολουθεί. Για παράδειγμα, δεν μπορεί κάποιος που ο χαρακτήρας του είναι Sith, να συμπεριφέρεται σαν Jedi (και το αντίστροφο) - γι' αυτό υπάρχουν και οι κυρώσεις, όπως η αφαίρεση του αξιώματος ενός παίκτη (είναι κάτι σαν τα alignments στο D&D).

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΤΟ INTERNET



Ενα πολύ καλό fan site για το Star Wars.

Οποιοι τώρα επιθυμούν να εκφράσουν το συγγραφικό ταλέντο τους, μπορούν να επισκεφθούν μια άλλη κοινότητα, στη διεύθυνση www.echostation.com, και να επιλέξουν το "fan fiction". Εκεί μπορούν να διαβάσουν ιστορίες τις οποίες έχουν συγγράψει άλλοι χρήστες και να προσθέσουν τις δικές τους. Οσοι, βέβαια, επιθυμούν να αναδειχθούν στο γράψιμο, πρέπει να επισκεφθούν το νούμερο ένα site που αφορά στη συγγραφή μίνι ιστοριών με θεματολογία από το Star Wars και βρίσκεται στη διεύθυνση www.fanfix.com. Οι ιστορίες χωρίζονται σε κατηγορίες και καλύπτουν περιόδους που έχουν καθοριστεί από τις ταινίες. Μερικές, δε, από τις ιστορίες αυτές είναι πολύ ενδιαφέρουσες και καλογραμμένες.

Ακόμη ένα site που παρουσιάζει πρωτοτυπία βρίσκεται στη διεύθυνση http://ibelgique.ifrance.com. Σε αυτό εντύπωση προκαλούν οι φιλοσοφικές ανησυχίες των μελών του. Υπάρχουν πολύ ενδιαφέροντα άρθρα και συνεντεύξεις από τον George Lucas, που αναλύουν σε βάθος το φαινόμενο της "Δύναμης" και το παραλληλίζουν με τις διάφορες θρησκείες. Αν και εκ πρώτης όψεως φαίνεται πολύ φιλοσοφικό και αόριστο, εντούτοις τα περιεχόμενά του είναι εξαιρετικά ενδιαφέροντα για τους fans του Star Wars και όχι μόνο.

STAR TREK

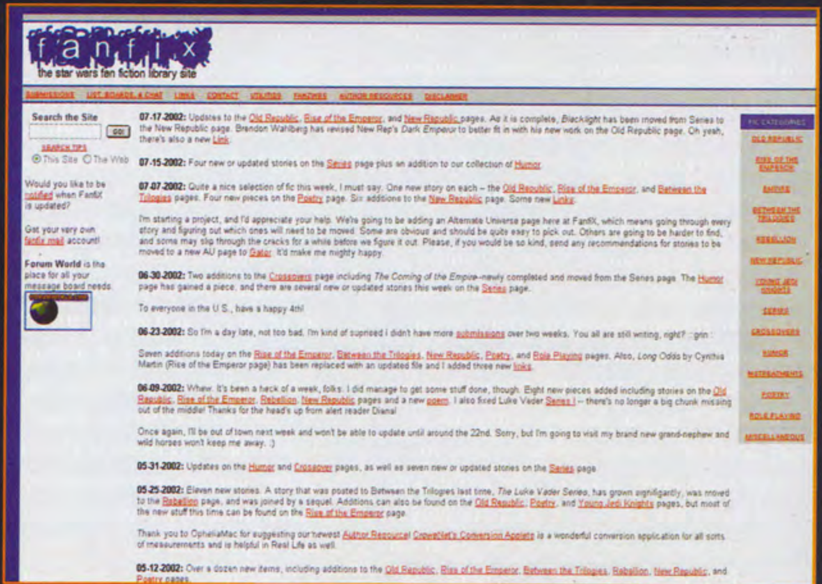
Ας περάσουμε τώρα στην πιο παλιά σειρά επιστημονικής φαντασίας, αυτήν που έχει αναθρέψει γενιές ολόκληρες και τους ήρωές της έχουμε γνωρίσει μέσα από πολλές τηλεοπτικές σειρές και ταινίες. Ο δημιουργός της σειράς είναι ο αείμνηστος Gene Roddenberry (19/8/1921-24/10/1991), βετεράνος του Β' Παγκόσμιου Πολέμου και διακεκριμένος πιλότος της Πολεμικής Αεροπορίας. Το πρώτο επεισόδιο της σειράς "Star Trek" προβλήθηκε το 1966, ενώ η πρώτη ταινία "Star Trek: The Motion Picture" το 1979. Εκτοτε έχουν ακολουθήσει πολλές άλλες ταινίες, καθώς και τηλεοπτικές σειρές, οι οποίες συνεχίζουν το θρύλο που δημιούργησε ο Gene Roddenberry.

Το επίσημο site βρίσκεται στη διεύθυνση www.startrek.com και περιέχει πληροφορίες για κάθε επεισόδιο, ταινία και ηθοποιό που έχει συμμετάσχει σε αυτά. Οπως θα περίμενε κανείς, το site αυτό είναι υπερπλήρες από άποψη τόσο γενικών όσο και ειδικών πληροφοριών. Ειδικά στη Library, μπορεί κανείς να βρει κυριολεκτικά τα πάντα. Από τα Utilities έχουμε τη δυνατότητα να κατεβάσουμε screensavers, wallpapers, plug-ins, skins για το Winamp, καθώς και κέρσορες για το ποντίκι, όλα σχετικά με το Star Trek. Από τα News, τέλος, μπορούμε να δούμε ό,τι νεότερο υπάρχει γύρω από τον κόσμο που επινόησε ο Gene Roddenberry.

Τα fan sites για το Star Trek είναι πάρα πολλά, γι' αυτό και εμείς κάναμε μια επιλογή με βάση την πρωτοτυπία και τη σοβα-



Αλλο ένα από τα πολλά και ενδιαφέροντα sites που υπάρχουν για το Star Wars στο Internet.



Σε αυτό το site θα βρει κανείς διηγήματα από fans βασισμένα στον κόσμο και στην ιστορία του Star Wars.



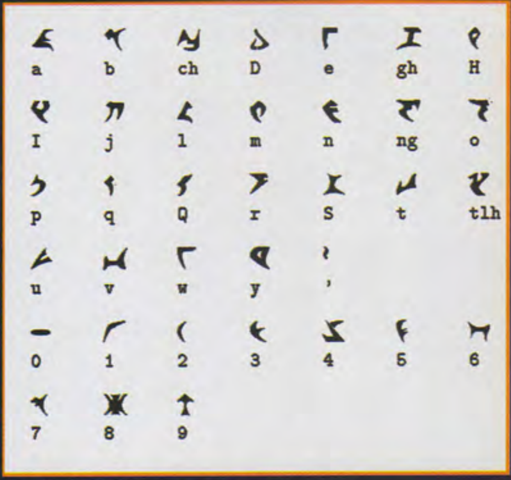
ρότητα που τα διακρίνει. Ενα από αυτά είναι το www.trekgalaxy.com, το οποίο, εκτός από ειδήσεις και φήμες (εκλάπη από τα στούντιο κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων του "Nemesis" η καρέκλα του captain Picard!), φιλοξενεί και ένα οδοιπορικό στα στούντιο της Paramount. Το οδοιπορικό αυτό ήταν μια πρωτοβουλία των fans της σειράς "Star Trek: Voyager" για να αποχαιρετίσουν το πλήρωμα του δημοφιλούς σκάφους, παίρνοντας συνεντεύξεις από τους πρωταγωνιστές και τους συντελεστές της σειράς σε διάστημα 10 ημερών. Επίσης, το site θα φιλοξενήσει προσεχώς συνεντεύξεις από τους ηθοποιούς που απαρτίζουν το πλήρωμα του Enterprise στη νέα ταινία "Nemesis".

Το site www.st-intelligence.com είναι φτιαγμένο από σκληροπυρηνικούς fans του Star Trek (όπως όλες οι communities άλλωστε). Αυτό, όμως, που το κάνει να ξεχωρίζει είναι το μεράκι που διακρίνει τους κατασκευαστές του, κάτι το οποίο αντικατοπτρίζεται στα "hits" που έχει δεχτεί. Στην Database του site υπάρχουν αποθηκευμένες πληροφορίες για κάθε σκάφος από κάθε φυλή (Terrans, Romulans, Borgs, Klingons, Cardassians κ.λπ.) με τη μορφή απόρρητων "εγγράφων". Ακόμη υπάρχουν φωτογραφίες από σχεδόν όλα τα διαστημόπλοια και την τεχνολογία που αυτά χρησιμοποιούν (όπως quantum torpedoes, phasers κ.λπ.).

"nuqneH" (Hello - χαιρετισμός!). Αν δεν ξέρετε τι σημαίνει αυτό και ενδιαφέρεστε να μάθετε, τότε μάλλον πρέπει να επισκεφθείτε το site www.kli.org και να αρχίσετε εντατικά μαθήματα στη γλώσσα των Klingon. Η γλώσσα των γνωστών μας εξωγήινων είναι αρκετά πολύπλοκη και τραχιά στην προφορά της, αλλά άκρως ενδιαφέρουσα. Να σημειώσουμε ότι την Klingon έχει δημιουργήσει ο γνωστός γλωσσολόγος Marc Okrand, ο οποίος έχει εκδώσει και σχετικό βιβλίο, γεγονός που της έχει προσδώσει κύρος και βάθος. Το προαναφερόμενο site έχει βραβευθεί πολλές φορές ως το πιο πρωτότυπο και ενδιαφέρον fan site για το Star Trek. Μάλιστα, έχει μεταφρασθεί σε πολλές γλώσσες, συμπεριλαμβανομένης και της ελληνικής. Από εκεί, λοιπόν, μπορούμε να δούμε το αλφάβητο που χρησιμοποιείται, καθώς και έναν οδηγό προφοράς των γραμμάτων και των δι(-τρι)φθόγγων που υπάρχουν στη γλώσσα. Η προφορά είναι πολύ δύσκολη, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι αφ' ενός δεν είναι "γήινη" γλώσσα, αφ' ετέρου είναι γλώσσα των πολεμιστών. Επίσης, μπορούμε να δούμε κάποιες φράσεις που χρησιμοποιούν οι Klingon στην καθημερινή ζωή τους, όπως "τι τρέχει;", "τι ώρα είναι;" και "η μάνα σου έχει λείο κούτελο"!!! (βαρύτατη προσβολή για έναν Klingon!). Οπως κάθε γλώσσα, έτσι και η Klingon αποτελεί ζωντανό οργανισμό που εξελίσσεται με την πάροδο του χρόνου, για να αφομοιώσει νέες έννοιες και ονομασίες. Από το New Klingon Words βλέπουμε τις λέξεις που δεν υπάρχουν μέχρι στιγμής στα λεξικά. Εν ολίγοις, το site αυτό θα το χαρακτηρίζαμε "Qapla'" (επιτυχία).

Ωστόσο, οι Klingons δεν είναι οι μόνοι που έχουν ολόκληρο site αφιερωμένο σ' αυτούς και στην κουλτούρα τους. Οι Romulans έχουν τη δική τους γωνιά στο cyberspace, στη διεύθυνση www.spherica.net/rsr. Το site αυτό είναι αποκλειστικά αφιερωμένο στους fans των Romulans και του Romulan Star Republic. Πηγαίνοντας στην κυρίως σελίδα του site, μπορούμε να δούμε αναλυτικά κάθε πτυχή της αυτοκρατορίας τους, από το στρατιωτικό τομέα, τους βαθμούς και τα παράσημα κάθε είδους, μέχρι και την οργάνωση της κοινωνίας τους. Πολύ προσεγμένο και λεπτομερές ως προς το περιεχόμενό του site.

Οπως το Star Wars, έτσι και το Star Trek έχει επεκταθεί και σε άλλους τομείς εκτός της τηλεόρασης και της μεγάλης οθόνης, όπως τα Trading Card Games και τα RPGs. Στο www.decipher.com/startrek θα βρει κανείς πληροφορίες για κάθε εξέλιξη που αφορά σε αυτούς τους τομείς. Επιλέγοντας να δούμε πληροφορίες σχετικές με το CCG (Collectable Card Game), έχουμε τη δυνατότητα να κατεβάσουμε λεπτομερείς καταλόγους με όλες τις κάρτες και τη στρατηγική σημασία τους (βέβαια, και τη συχνότητά τους) σε HTML ή PDF format, καθώς και να δούμε αναλυτικές περιγραφές για καθεμία απ' αυτές (για κάθε expansion ξεχωριστά!). Επίσης, μπορούμε να δούμε τα νέα που σχετίζονται με καινούριες κυκλοφορίες στο "Star Trek RPG".



Το αλφάβητο και οι αριθμοί των Klingon.

DUNE

"He who controls Dune, controls the Spice. He who controls the spice, controls the universe..." Σίγουρα οι πιο παλιοί από τους λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας θα έχουν ακούσει τουλάχιστον μία φορά το όνομα "Dune". Το βιβλίο, αν και παλιό, αναγνωρίζεται σήμερα ως ένα από τα πιο πλήρη δημιουργήματα στο χώρο της Ε.Φ. Το πρώτο βιβλίο ακολούθησε μια σειρά από sequels, τα οποία συνέχισαν την ιστορία στο σύμπαν του Dune, ενώ πρόσφατα (μετά το θάνατο του Frank Herbert) κυκλοφόρησε μια τριλο-

LINKS

Star Wars@WWW
- www.starwars.com
- www.jedi.net
- groups.msn.com/StarWarsTheStory
- www.echostation.com
- www.fanfix.com
- ibelgique.ifrance.com

Star Trek @WWW
- www.startrek.com
- www.trekgalaxy.com
- www.st-intelligence.com
- www.kli.org
- www.spherica.net/rsr
- www.decipher.com/startrek

Dune @WWW
- www.dunenovels.com
- www.caveofbirds.com
- www.housatreides.com
- www.fremen.org

Super Heroes @WWW
- www.dc-comics.com
- www.marvel.com
- www.imagecomics.com
- www.darkhorse.com
- www.spiderman.sonypictures.com
- www.spider-man.gr
- www.thehulk.com

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΤΟ INTERNET



Οτιδήποτε περιέχει ο κόσμος του Star Trek βρίσκεται εδώ.



Εντυπωσιακό και πλήρες το επίσημο site του Star Wars.

ISAAC ASIMOV

Από ένα αφιέρωμα επιστημονικής φαντασίας ήταν αδύνατον να λείπει η αναφορά στον "πατέρα" της, τον Ισαάκ Ασίμοφ. Ο ρωσικής καταγωγής Αμερικανός συγγραφέας Ισαάκ Ασίμοφ (1920-1992) δημοσίευσε το πρώτο διήγημα Ε.Φ. "Marooned off Vesta" στο περιοδικό "Amazing Stories" το 1939. Η φήμη του βασίζεται κυρίως στη σειρά των ιστοριών με ρομπότ που έχει γράψει (όπου εξερευνά τη συμπεριφορά τους όχι με βάση τα στερεότυπα περί κακόβουλων ρομπότ που κυριαρχούσαν μέχρι τότε, αλλά τους τρεις νόμους της ρομποτικής) και στη σειρά της "Γαλαξιακής Αυτοκρατορίας", στην οποία επινόησε την έννοια της ψυχοϊστορίας. Το διήγημά του "Nightfall" (στα ελληνικά "Νύχτα" ή "Τα Αιώνια Σκοτάδια") είναι ένα από τα πιο γνωστά της Ε.Φ. και επανειλημμένως έχει ψηφιστεί ως το καλύτερο του αιώνα μας, ενώ η σειρά της "Γ.Α." έχει πάρει το Hugo της καλύτερης σειράς. Ο Asimov έχει γράψει πάνω από πεντακόσια βιβλία, κυρίως Ε.Φ., ιστορίας και εκλαϊκευμένης επιστήμης, αλλά και αυτοβιογραφία, μυθιστοριοποιήσεις, βιβλία με ανέκδοτα, αστυνομικά μυστήρια, παιδικά κ.λπ. Η στήλη του στο μηνιαίο περιοδικό "The Magazine of Fantasy and Science Fiction" δημοσιευόταν επί 399 συνεχή τεύχη. Επιμελήθηκε δεκάδες ανθολογίες, μόνος ή σε συνεργασία με τον Martin H. Greenberg και άλλους. Ηταν ένας από τους ανθρώπους που σημάδεψαν την Ε.Φ.

(Πηγή: www.altfactor.gr)

γία από prequels του αρχικού "Dune". Φυσικό επακόλουθο της επιτυχίας των βιβλίων ήταν η μεταφορά του πρώτου μέρους στη μεγάλη οθόνη, όπου συμμετείχαν γνωστοί ηθοποιοί (Patrick Stewart και Sting είναι μόνο ένα δείγμα). Στις αρχές της δεκαετίας του '90 έκανε την εμφάνισή του από τη Westwood το computer game "Dune II: The building of a Dynasty", που έφερε επανάσταση στο χώρο των games και καθιέρωσε την έννοια RTS (Real Time Strategy). Αυτή είναι η πιο μεγάλη απόδειξη της επιτυχίας του συγγραφέα: Ενας υπερπλήρης κόσμος με απίστευτο βάθος, που λίγοι άλλοι συγγραφείς μπορούν να καυχηθούν ότι έχουν καταφέρει να δημιουργήσουν. Μέχρι και τραγούδι γράφτηκε από τους Iron Maiden σχετικό με το Dune (στο δίσκο "Piece Of Mind").

Και για το "Dune" υπάρχουν κυριολεκτικά χιλιάδες sites. Αυτά που ακολουθούν στη συνέχεια δεν σημαίνει ότι είναι τα μοναδικά που υπάρχουν, απλώς προσπαθήσαμε να κάνουμε μια επιλογή που να περιέχει τα πιο πλήρη από αυτά.

Το επίσημο site του Dune βρίσκεται στη διεύθυνση www.dunenovels.com και περιέχει πληροφορίες σχετικές με τα prequels του Dune, τα "House Atreides", "Harkonnen" και "Corrino". Απ' το Classic Dune βλέπουμε περιληπτικές πληροφορίες για κάθε βιβλίο, ενώ μπορεί κανείς να το παραγγείλει μέσω του Amazon (στην αγγλική έκδοση εννοείται, για την ελληνική θα πρέπει να περιμένουμε λίγο ακόμη). Αυτό που αξίζει να διαβάσει κάθε fan είναι ένα απόσπασμα από ένα άρθρο του Frank Herbert που είχε δημοσιευτεί στο περιοδικό "Omni", σχετικό με τη γέννηση του σύμπαντος του Dune. Οι παραλληλισμοί που κάνει με τον κόσμο μας είναι απολύτως πετυχημένοι, αν και αυτό δημοσιεύτηκε το 1980. Στο κάτω-κάτω, το σύμπαν του Dune είναι ανθρώπινο, κυριαρχείται από τους ανθρώπους και τις αδυναμίες τους κι αυτό είναι που το κάνει τόσο προσιτό και ενδιαφέρον στον αναγνώστη. Οντας το επίσημο site, το dunenovels περιέχει και φωτογραφίες του συγγραφέα και της οικογένειάς του, καθώς και άλλο βιογραφικό υλικό.

Ενα αρκετά καλό fan site βρίσκεται στη διεύθυνση www.dreamersofdune.com. Εδώ θα βρούμε πολλά links για άλλα sites επιστημονικής φαντασίας, καθώς, και το πιο σημαντικό, ένα λεξικό που περιέχει όλες τις λέξεις που θα συναντήσει κανείς στον κόσμο του Dune. Ακόμη, υπάρχει το Who's Who, μια επιλογή που μας δείχνει τα βιογραφικά των βασικών χαρακτήρων της ταινίας και, φυσικά, των βιβλίων. Ολο το site είναι χωρισμένο σε ενότητες, το περιεχόμενο των οποίων υποδεικνύεται από τον τίτλο τους (Forum, Shop, Movie, Miniseries κ.ο.κ.).

Στη διεύθυνση www.caveofbirds.com βρίσκεται ένα ακόμη site αφιερωμένο όχι μόνο στον κόσμο του Dune, αλλά και στα άλλα δημιουργήματα του Frank Herbert. Ωστόσο, περίοπτη θέση στο site κατέχει, φυσικά, το πιο γνωστό δημιούργημα του συγγραφέα. Στα Bios βλέπουμε τα βιογραφικά των ηρώων που αυτός δημιούργησε, με πιο σημαντικά αυτά του Paul Muad'dib Atreides και του Duncan Idaho, ενώ στα Works μπορούμε να δούμε τα βιβλία που έχει συγγράψει ο Frank Herbert, συνοδευόμενα από αναλυτικές πληροφορίες. Αυτό που φανερώνει το βάθος του κόσμου που περιβάλλει το "Dune" είναι τα Quotes που χρησιμοποιεί ο δημιουργός του site. Πρόκειται για αποφθέγματα γνωστών χαρακτήρων (ή αποσπάσματα από τα βιβλία της

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΤΟ INTERNET

Αυτοκρατορίας) που συναντά κανείς στα βιβλία, από το πρώτο "Dune" μέχρι και τα prequels (House Atreides).

Μια και ο λόγος για τους Atreides, ένα site αφιερωμένο στον οίκο αυτό είναι και το www.houseatreides.com, το οποίο φιλοξενεί στα message boards του ειδήσεις, κριτικές και πληροφορίες για οτιδήποτε έχει σχέση με το prequel του Dune (House Atreides). Μπορούμε, επίσης, να δούμε φωτογραφίες και artwork από τους fans, καθώς και να κατεβάσουμε ιστορίες γραμμένες από αυτούς από το "Dune Fan Fiction". Τα links, τέλος, μας παραπέμπουν σε μερικά άλλα sites σχετικά με το Dune, όπως το Landsraad (στο οποίο, όμως, χρειάζεστε ένα MSN passport για να γίνετε μέλη).

Αφήσαμε για το τέλος ένα από τα πιο ωραία sites που βρήκαμε, το Fedaykin, στη διεύθυνση www.fremen.org. Το museum arrakeen είναι, όπως υποδεικνύει και η ονομασία του, ένα μουσείο της Arrakeen, της πρωτεύουσας του Arrakis (Dune), στο οποίο αναλαμβάνει να μας ξεναγήσει η πριγκίπισσα Irulan. Όπως κάθε μουσείο, έτσι κι αυτό είναι χωρισμένο σε πτέρυγες. Πηγαίνοντας στις ανάλογες πτέρυγες, μπορούμε να κατεβάσουμε και τα αντίστοιχα downloads. Από το Music Chamber κατεβάζουμε ήχους από την ταινία του 1984, "Dune". Στο Holo-Photo Wing κατεβάζουμε εικόνες από την ταινία (μερικές από αυτές δεν συμπεριλαμβάνονταν σ' αυτήν!). Ακόμη θα βρούμε τα Document Archives, τα οποία περιέχουν ποικίλες πληροφορίες, από ρητά των Fremen μέχρι και λεξικά με την ορολογία του Dune, το Gaming Chamber και το Grand Portrait Wing, όπου φιλοξενούνται ζωγραφιές από fans και άλλους καλλιτέχνες που έδωσαν μια πρώτη ιδέα για το πώς θα ήταν οι πλανήτες (Caladan, Giedi Prime, Dune κ.ο.κ.) στην ταινία. Μία επίσκεψη στο Museum Arrakeen θα σας πείσει για την ποιότητά του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Εδώ τελειώνει το αφιέρωμά μας στα sites επιστημονικής φαντασίας. Όπως προαναφέραμε, τα sites που περιλάβαμε σε αυτό το αφιέρωμα/οδηγό είναι σαφώς ελάχιστα σε σχέση με το πλήθος τους στο Internet. Δεδομένου ότι ο χώρος είναι περιορισμένος, προσπαθήσαμε να επιλέξουμε τα πιο πρωτότυπα, σοβαρά και πλήρη σε περιεχόμενο, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αυτά που δεν αναφέρθηκαν δεν είναι αξιόλογα. Με την παρουσίαση αυτών των sites προσπαθήσαμε, επίσης, να καλύψουμε το ευρύ φάσμα των δυνατοτήτων που προσφέρουν στους χρήστες, όπως τους τομείς του online gaming (Star Wars) και των CCG (Collectible Card Games), αλλά και των "καθαρόαιμων" fan communities (fan fiction). Βέβαια, το τελικό αποτέλεσμα της προσπάθειας αυτής είναι, όπως πάντα, στην κρίση των αναγνωστών.

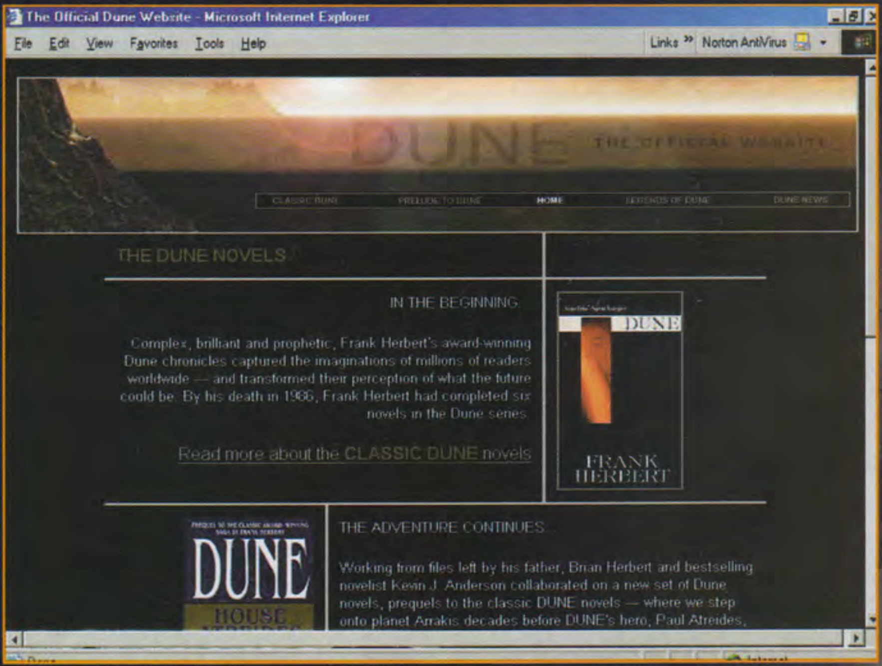
PC

ΣΟΥΠΕΡ ΗΡΩΕΣ

Πολλοί από τους ήρωες που έχουμε γνωρίσει μέσα από τα κόμιξ της Marvel, της DC και άλλων εταιρειών έχουν έρθει και στη μεγάλη οθόνη. Μερικά από τα πιο τρανταχτά και πρόσφατα παραδείγματα είναι ο Batman, ο Superman, οι X-Men και πιο πρόσφατα ο Spiderman. Τα sites που αξίζει να επισκεφθεί κανείς είναι τα επίσημα της DC, της Marvel και της Image, στις διευθύνσεις www.dc-comics.com, www.marvel.com, www.imagecomics.com αντίστοιχα. Εκεί μπορεί να βρει πληροφορίες και νέα για όλους τους σούπερ ήρωες που τόσα χρόνια σώζουν τον κόσμο μας από ένα σωρό κακούς, καθώς και links για άλλα sites. Η διεύθυνση www.darkhorse.com "φιλοξενεί" το επίσημο site της dark horse comics, που -ανάμεσα σε άλλα- εκδίδει και κόμιξ σχετικά με το Star Wars. Όσοι επιθυμείτε να πάρετε πληροφορίες για την πρόσφατη ταινία του Spiderman, επισκεφθείτε το επίσημο site, στο www.spiderman.sonypictures.com, ή εναλλακτικά στο www.spider-man.gr (επίσημο site στα ελληνικά). Τέλος, όσοι θέλετε να δείτε μερικά στοιχεία για το "The Incredible Hulk", που αναμένεται να κυκλοφορήσει το καλοκαίρι του 2003, πηγαίνετε στη διεύθυνση www.thehulk.com, απ' όπου μπορείτε να δείτε το trailer και μία σύνοψη της ταινίας.



Μία πλήρης data-bank, η οποία περιέχει "απόρρητες" πληροφορίες για τα περισσότερα σκάφη που υπάρχουν στο Star Trek.



Το Dune official Web site.

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50 ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60 ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70 ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80 ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90 ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95 ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100 ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Mafia



96

Η τιμή της φαμίλιας είναι στα χέρια σας. Καθοδηγήστε τη μαφιόζικη συμμορία σας σε έναν πόλεμο βγαλμένο από τη δεκαετία του '30 στην Αμερική. Θα έχετε να αντιμετωπίσετε, εκτός από τους αδιάφθορους της αστυνομίας, τους ανταγωνιστές νονούς των αντίπαλων οικογενειών.

The Thing



108

Η κλασική ταινία του Κάρπεντερ μεταφέρεται, επιτέλους, στις οθόνες των υπολογιστών μας! Για να ακριβολογούμε, μάλλον συνεχίζει από εκεί όπου ο Κάρπεντερ τελείωσε την ταινία του! Στην παγωμένη Ανταρκτική θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε ένα νέο είδος ζωής, που πολλαπλασιάζεται πιο γρήγορα και από τους επεξεργαστές της Intel!

Icewind Dale 2

Το Icewind Dale της Bioware απέκτησε, επιτέλους, το μικρό "αδελφάκι" του. Κλασικό action RPG, στα χνάρια που άφησε το παιχνίδι-σταθμός Diablo. Οδηγήστε τους ήρωές σας στους μυθικούς κόσμους της φαντασίας, σφάζοντας τερατάκια και ξορκίζοντας τελώνια. Αν βρείτε κάπου και το νέο προπονητή του Ολυμπιακού, πείτε το και σε εμάς!



102

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Action		
Mafia	96	93%
The Thing	108	89%
Delta Force	118	78%
Batman Vengeance	122	72%
Gore	130	84%
Strategy		
Star Wars: Galactic Battlegrounds: The Clone Campaign	134	
RPG		
Icewind Dale 2	102	95%
Wizardry 8	112	97%
Simulation		
Delta Force	118	78%
Star Trek: Bridge Commander	126	85%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, τηλ.: 010 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310
- Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73, 153 43 Αγία Παρασκευή, τηλ.: 010 6018800



Wizardry 8

Το κλασικό RPG επιστρέφει χρόνια μετά την τελευταία εμφάνισή του! Μόνο ο Τσουρινάκης θα μπορούσε να θυμάται πόσο πίσω μας πάνε τα παιχνίδια της σειράς! Οι παλαιότεροι σίγουρα θα θυμούνται τις μαγικές νύχτες του μακρινού προγόνου τους στον Commodore 64!



Batman Vengeance

Ο Σκοτεινός Ιππότης περίμενε χρόνια την επιστροφή του στις οθόνες των υπολογιστών! Το νέο παιχνίδι της Ubi Soft αναλαμβάνει να μεταφέρει τη νεο-γοτθική ατμόσφαιρα της animated σειράς που όλοι αγαπήσαμε σε ένα συγκλονιστικό game.



Delta Force: Task Force Dagger

Ακόμα ένα action game με μιλιταριστικό υπόβαθρο. Θα οδηγήσετε την ομάδα σας σε μια "ποικιλία" αποστολών, εμπλουτισμένων από ουζάκια, κρασιά, τυριά και λοιπά πικάντικα εδέσματα (ναι αμέ!).

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: GATHERING OF DEVELOPMENTS

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

MAFIA
THE CITY OF LOST HEAVEN

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM III 500, 96MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 1,8GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECTX 8.1, 16x CD/DVD-ROM DRIVE, WINDOWS 98/2000/ME/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Το GTA III είναι εξτρεμιστικό και καρτουνίστικο, ενώ το Mafia τολμηρό και πολύ πιο ρεαλιστικό. Ενώ το πρώτο είναι αναίτια βίαιο, το δεύτερο επιβάλλεται να είναι για να κορυφωθεί το δράμα των πρωταγωνιστών.



Κάποτε στην Αμερική

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – ΜΕΣΟ – ΑΝΩΤΕΡΟ – ΑΝΩΤΑΤΟ



Στην αρχή του παιχνιδιού καλείσαι να ξεφύγεις, μαζί με τους καινούριους φίλους σου, από τη συμμορία του Morello.

Θετικά

- Καταπληκτικά γραφικά
- Μεταδίδει μοναδικά την ατμόσφαιρα της εποχής
- Καλοδουλεμένο σενάριο και δραματική ανάπτυξή του

Αρνητικά

- Ίσως φανεί λίγο αργό στους pure action-άδες
- Η A.I. μερικές φορές παθαίνει black-out

Το Mafia απευθύνεται σε όσους λατρεύουν τις προκλήσεις, σε όσους αρέσει ο De Niro και ο Brando, σε όσους έψαχναν να βρουν ένα παιχνίδι με στυλ από την εποχή του Max Payne.

Τον όμορφα σχεδιασμένο αλλά σκληρό κόσμο του Mafia θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε μία από τις πιο ταραγμένες περιόδους της αμερικανικής ιστορίας: τη ραγδαία άνοδο και πτώση της αυτοκρατορίας των γκάνγκστερ. Μέσα από ένα καλοδουλεμένο σενάριο θα βιώσετε όλα εκείνα τα οποία ήταν σε καθημερινή διάταξη στη ζωή ενός μαφιόζου: ξέφρενα κυνηγητά με αυτοκίνητα, λαθρεμπόριο, δολοφονίες και, φυσικά, ληστείες τραπεζών. Ένα εκρηκτικό κοκτέιλ δράσης και αντικρουόμενων συναισθημάτων.

Ας ξεκαθαρίσουμε κάτι από την αρχή. Το Mafia δεν θα πρέπει σε καμιά περίπτωση να το συγκρίνετε ευθέως με το Grand Theft Auto III. Φυσικά, υπάρχουν κάποιες ομοιότητες μεταξύ των δύο αυτών παιχνιδιών, αφού και στα δύο καλείστε να πάρετε το ρόλο ενός εγκληματία, υπάρχει μία ολόκληρη πόλη που περιμένει να την εξερευνήσετε και να γίνει, τελικά, το βασίλειό σας, ενώ το να κλέβετε αυτοκίνητα είναι "must" και αρκούντως fun. Α, παραλίγο να το ξεχάσω. Το ρόπαλο του baseball είναι όπλο-σήμα κατατεθέν και των δύο...

Πέραν, όμως, αυτών, τα δύο παιχνίδια έχουν ριζικές διαφορές. Εκεί όπου το Mafia κάνει αίσθηση είναι το καταπληκτικό σενάριο που το υποστηρίζει και που κάλλιστα θα μπορούσε να ήταν σενάριο ταινίας του Hollywood, καθώς και ο ρεαλιστικός τρόπος που αυτό ξετυλίγεται μπροστά στα μάτια σου. Το GTA III είναι εξτρεμιστικό και καρτουνίστικο, ενώ το Mafia τολμηρό και πολύ πιο ρεαλιστικό. Ενώ το πρώτο είναι αναίτια βίαιο, το δεύτερο επιβάλλεται να είναι για να κορυφωθεί το δράμα των πρωταγωνιστών.

Ξέρετε ότι...

...τα αυτοκίνητα εποχής που θα οδηγήσετε στο Mafia είναι ακριβή αντίγραφα πραγματικών; Και δεν μιλάμε μόνο για την εμφάνιση. Οι άνθρωποι της Illusion Softworks έλαβαν υπόψη τους μια σειρά παραμέτρων, για να καθορίσουν τη μοναδική οδική συμπεριφορά κάθε οχήματος ξεχωριστά, όπως την τελική ταχύτητα του οχήματος, την επιτάχυνση, τη μέγιστη περιστροφή του κινητήρα και την "αρχιτεκτονική" του (βαλβίδες κ.λπ.), τη μέγιστη απόδοση, τις σχέσεις ταχυτήτων, τη μάζα και την κατανομή αυτής στους άξονες, τον τύπο των αναρτήσεων κ.ο.κ. Επίσης, για τις καταδιώξεις λήφθηκε σοβαρά υπόψη η αντοχή του εκάστοτε αμαξώματος, γι' αυτό και κάποια είναι πολύ γρήγορα, αλλά γίνονται σμπαράλια σχετικά εύκολα, ενώ άλλα είναι γερά σαν τανκς, αλλά πάνε σαν σαλιγκάρια.

Αν σας άρεσε...

... τότε ρίξτε μια ματιά στα δύο παιχνίδια από τα οποία εμπνεύστηκαν οι δημιουργοί της Illusion Softworks το Mafia: το καρτουνίστικο Grand Theft Auto III και το σκληρό, ρεαλιστικό Max Payne - αν και δεν πιστεύω να υπάρχει gamer που να μην έχει παίξει κάποιο από τα δύο. Θα βρείτε τόσα πολλά κοινά στοιχεία σε αυτά τα δύο παιχνίδια με το Mafia, που δεν θα μου έκανε εντύπωση εάν στο box του παιχνιδιού υπήρχε κάποιο ευχαριστήριο τύπου "thanks for inspiration..." από τους ανθρώπους της Illusion Softworks στους συναδέλφους τους.



Ο χάρτης είναι λεπτομερής και βοηθά πολύ στο να μη χάνεσαι - αντίθετα με ό,τι συνέβαινε, στην αρχή τουλάχιστον, στο GTA III.



Τα cut-scenes έχουν δημιουργηθεί με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού και είναι, όπως διαπιστώνετε, άκρως εντυπωσιακά.



Τα πρόσωπα απεικονίζονται με εξαιρετική λεπτομέρεια από την LS3D μηχανή γραφικών της Illusion Softworks.



Το baseball bat κάνει και εδώ την εμφάνισή του, ενισχύοντας τους GTA III συνειρμούς.

Fan sites

- http://mafia-game.com
- http://mafia.gtacenter.com
- http://www.3dap.com/mafia
- http://www.mafiaworld.co.uk
- http://www.mafiacentral.com
- http://www.mafiamatch.com
- http://www.mafiaheaven.cjb.net

Είναι ένα παιχνίδι που πήρε τα στοιχεία της οδήγησης/κλοπής αυτοκινήτων και της ζωής σε μία μεγαλούπολη του GTA III και τα πάντρεψε μοναδικά με αλά Max Payne δράση τρίτου προσώπου με κυρίαρχο το σενάριο. Για να γίνει πιο κατανοητό, το GTA III είναι ένα παιχνίδι που κρύβει μέσα του την τρέλα του Crazy Taxi, ενώ το Mafia είναι ένα κλασικό, γραμμικό action game τρίτου προσώπου, που κρύβει μέσα του το μικρόκοσμο του αιρετικού GTA III.

ΔΥΝΑΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ, ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Τοποθετημένο χρονικά στη δεκαετία του '30, το Mafia είναι η ιστορία ενός μαφιόζου που αποστάτησε από την "οικογένεια", του Tommy Angelo. Ο εν λόγω κύριος πήγε στην αστυνομία να "ξεράσει" τα πάντα, με αντάλλαγμα την προστασία εκείνου και της οικογένειάς του. Ολόκληρη η δράση του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα στο παρελθόν, καθώς ο Tommy αναβιώνει όσα έζησε τα προηγούμενα χρόνια, ξεκινώντας με την ένταξή του στο οργανωμένο έγκλημα και συνεχίζοντας με την αναρρίχησή του στα ανώτερα κλιμάκια της οικογένειας Salieri.

Σε αντίθεση, λοιπόν, με το ανοιχτό gameplay του GTA III, όπου μόνος σου καθόριζες τη συνέχεια της ιστορίας με την επιλογή μιας αποστολής από τις προσφερόμενες, στο Mafia ακολουθείς μια προδιαγεγραμμένη πορεία, καθώς η ιστορία του παιχνιδιού αποκαλύπτεται μέσα από τη διήγηση του Tommy. Και αυτή η ιστορία είναι από τα σπάνια "διαμάντια" στο χώρο του gaming, προκλητική και άριστα αποδιδόμενη, η οποία συνοδεύεται μάλιστα με άκρως εντυπωσιακών γραφικών cut-scenes, παρουσιάζοντας ίσως τα πιο εκφραστικά πρόσωπα που έχετε δει ποτέ.

Τα cut-scenes αυτά είναι αρκετά και σκόρπια μέσα στη δράση του παιχνιδιού και θυμίζουν σκηνές από σχεδόν κάθε μαφιόζικη ταινία που έχετε παρακολουθήσει. Οι προγραμματιστές του παιχνιδιού επέλεξαν να χρησιμοποιήσουν την ίδια τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού και για τα cut-scenes,

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Tommy Angelo Ο πρωταγωνιστής των πρωταγωνιστών. Ο Tommy ήταν οδηγός ταξί έως ότου μια σειρά συγκυριών τον "ανάγκασαν" να εισχωρήσει στην οικογένεια της μαφίας. Είναι σε γενικές γραμμές καλός τύπος, αλλά κάτι η δύσκολη παιδική ηλικία που πέρασε, κάτι η "μαύρη" δεκαετία του '30 όπου ζει, τον έχουν αποπροσανατολίσει αρκετά. Ετσι, είναι αρκετά απρόβλεπτος στη συμπεριφορά του, ιδίως μάλιστα όταν ξυπνά η συνείδησή του και προσπαθεί να τον επαναφέρει στο σωστό δρόμο.

Norman Ο τυπικός Αμερικανός ντετέκτιβ. Είναι αρκετά δύστροπος και συμπεριφέρεται με το χειρότερο τρόπο στους γύρω του. Ο Tommy είναι αναγκασμένος να πει την ιστορία του σε έναν τέτοιον τύπο, κάτι που δεν του είναι καθόλου εύκολο.

Don Salieri Το αφεντικό της οικογένειας για την οποία δουλεύει ο Tommy. Ο Salieri είναι ένας τύπος που έχει ζήσει πολλά και τίποτα δεν μοιάζει ικανό να τον κάνει να χάσει την ψυχραιμία του. Είναι ένας από εκείνους τους μαφιόζους που ζουν την ιδέα της μαφίας και δεν ήταν τα λεφτά που τον ώθησαν στην παρανομία. Αν και δεν είναι πρόθυμος να σταματήσει μπροστά σε τίποτα για να πετύχει τους στόχους του, δεν καταφεύγει εύκολα στη βία και στα ακραία μέτρα. Είναι φιλικός, αλλά μπορεί να γίνει μαινόμενος ταύρος αν τον στριμώξεις. Το σλόγκαν του είναι "η δουλειά πάνω απ' όλα" και γι' αυτό μερικές φορές βάζει στην άκρη ακόμα και τη φιλία.

Paulie Ο επικεφαλής της συμμορίας του Tommy. Ενας μικρόσωμος τύπος γεμάτος ενέργεια. Είναι θυμωμένος με τους πάντες και μερικές φορές δρα απρόβλεπτα. Ωστόσο, εάν συμπαθήσει κάποιον, αποδεικνύεται αληθινός φίλος και μπορείς να βασιστείς πάνω του. Ο Tommy και ο Paulie έγιναν φίλοι από την αρχή και πολλές φορές δουλεύουν μαζί.

Sam Ακόμη ένας συνεργάτης του Tommy. Είναι ένας μεγαλόσωμος, φιλικός τύπος, με ένα μεγάλο χαμόγελο ζωγραφισμένο σχεδόν πάντα στα χείλη του. Παρά την εξωτερική εμφάνισή του είναι δειλός και λίγο αδέξιος και δεν μιλά πολύ. Συχνά δουλεύει με τον Tommy και τον Paulie και είναι καλοί φίλοι.

προφανώς για να επιδείξουν τις μεγάλες δυνατότητες της αποκαλούμενης LS3D engine τους. Είναι σαν να βλέπετε πραγματικό βίντεο και το μόνο ψεγάδι έγκειται στην ακαμψία κάποιων μερών του σώματος και ιδίως των χεριών, που προκαλούν δυσαρμονία με τα εκφραστικότατα πρόσωπα. Πολύ καλή είναι, επίσης, η προσπάθεια για πιστή απόδοση της κίνησης των χειλιών.

Τα καταπληκτικά γραφικά συνεχίζονται και στο καθαυτό παιχνίδι, με την πόλη Lost Heaven να δείχνει να σφύζει από ζωή, αφού όλο το εικοσιτετράωρο υπάρχει κυκλοφορία αυτοκινήτων και πεζών. Σε σύγκριση με τη Liberty City του GTA III είναι λίγο μεγαλύτερη, ενώ και εδώ υπάρχουν πολλές διαφορετικές γειτονιές, γέφυρες που σηκώνονται, σιδηροδρομικό δίκτυο, ενώ επιπροσθέτως έχεις τη δυνατότητα να επισκεφθείς και κάποια προάστια έξω από την κυρίως πόλη. Σημειώστε ότι από την αρχή είναι ολόκληρη στη διάθεσή σας και δεν χρειάζεται να την "ξεκλειδώνετε" σταδιακά. Το παιχνίδι υπολείπεται μόνο στη διακριτή εναλλαγή της μέρας με τη νύχτα και στα καιρικά φαινόμενα - κάθε αποστολή λαμβάνει χώρα σε συγκεκριμένη ώρα της μέρας και με συγκεκριμένες καιρικές συνθήκες. Τα κτήρια είναι άψογα σχεδιασμένα και τα αυτοκίνητα λες και βγήκαν από κάποιο μουσείο - αν και παραείναι γυαλισμένα.

Το μίνιμουμ των απαιτήσεων για όλα αυτά είναι μία 32MB κάρτα γραφικών, αλλά αν θέλετε πραγματικά να δείτε τις δυνατότητες της LS3D engine, χρειάζεστε οπωσδήποτε μία 64MB+ κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει T&L επιτάχυνση. Με το ανάλογο hardware ετοιμαστείτε για όμορφους ορίζοντες, εκπληκτικής λεπτομέρειας περιβάλλοντες χώρους, μοναδικές φωτοσκιάσεις και εντυπωσιακής εκφραστικότητας πρόσωπα. Ιδίως



Τέτοια θαυματουργά κουτιά πρώτων βοηθειών μπορούν να αναπληρώσουν έως και 100% την ενέργειά σου.

προσέξτε πόσο αληθινοί φαίνονται οι καπνοί από τα τσιγάρα και τις κάννες των όπλων και θα ανατριχιάσετε.

Τέλος, ο ήχος δεν θα μπορούσε να υστερεί και δένει άψογα με την εποχή που διαδραματίζεται το παιχνίδι. Τα μουσικά κομμάτια εναλλάσσονται από jazz όταν οδηγείς, σε ορχηστικά όταν το απαιτούν οι περιστάσεις (σε δραματικές σκηνές δράσης) και είναι διακριτικά στο background, χωρίς να ενοχλούν.

ΖΗΝ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΩΣ ΣΤΗ LOST HEAVEN

Οι περισσότερες από τις 20 αποστολές του Mafia είναι χωρισμένες σε τμήματα. Συνήθως βλέπεις ένα μεγάλο σε διάρκεια και άκρως καλοσχεδιασμένο, όπως είπαμε, cut-scene, στη συνέχεια παίρνεις τον οπλισμό σου και το αυτοκίνητο που θα οδηγήσεις για να πας στον προορισμό σου. Σε αυτό το σημείο, ο υπολογιστής θα φορτώσει ένα καθαρά τρίτου προσώπου δράσης σκηνικό και κατά κανόνα θα κάνει auto save. Εδώ σημειώστε ότι μόνο έτσι γίνεται saving στην πρόοδό σας αυτόματα, σε προκαθορισμένα σημεία του παιχνιδιού. Μην ανησυχείτε, όμως, αφού πλην μίας ή δύο εξαιρέσεων δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα - υπάρχουν περισσότερα από 100 saving points για τις 20 αποστολές του Mafia. Μόλις τελειώσεις και με αυτό, συνήθως πρέπει να οδηγήσεις και πάλι πίσω στο bar του Salieri, εκτός και αν επιλέξεις να κάνεις κάποια από τις bonus αποστολές που πολλές φορές θα σου προσφέρει το παιχνίδι και δίνονται από το μηχανικό Lucas Bertone.

Στην αρχή όλα αυτά φαίνονται ωραία και καλά, αλλά πολύ γρήγορα θα βαρεθείς την οδήγηση προς και από το σημείο όπου λαμβάνει χώρα η καθαρή δράση. Και αυτό διότι αυτά τα τμήματα της αποστολής είναι κάτι σαν μεγάλα cut-scenes, όπου παίρνεις ενερ-





Burn, baby, burn. Η πρώτη solo αποστολή σου ως μαφιόζος στέφεται με απόλυτη επιτυχία.

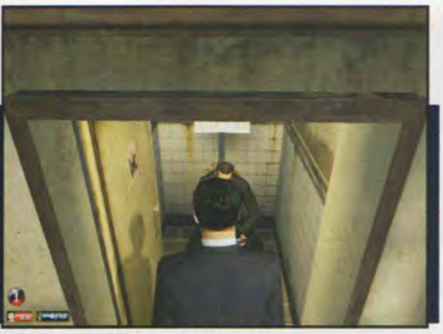


Το περιβάλλον αποτυπώνεται πολύ όμορφα. Είστε για πικνίκ στην εξοχή;

MAFIA



Οι φιλόζωοι να μην παραπονιούνται. Το άτιμο bulldog με προόριζε για το μεσημεριανό του!



Ουπς, sorry, μάλλον λάθος πόρτα!

γό ρόλο, αφού συνήθως απουσιάζει κάποια πρόκληση. Δεν είναι σε καμιά περίπτωση το GTA III σκηνικό, όπου η πόλη καθαυτή αλληλεπιδρά στην αποστολή σου. Ετσι, μετά τη μέση του παιχνιδιού θα εύχεσαι να υπήρχε κάποια δυνατότητα να προσπεράσεις τα εν λόγω σημεία, που δεν προσφέρουν τίποτα αξιόλογο και επαναλαμβάνονται καταντώντας βαρετά. Φυσικά, μπορείς και εδώ να χαράξεις τη δική σου πορεία προς τον προορισμό σου και να παρεκκλίνεις απ' αυτήν εξερευνώντας την πόλη, ωστόσο, δεν υπάρχει κανείς λόγος να το κάνεις, μια και δεν σου προσφέρεται κάποιας μορφής bonus για κάτι τέτοιο (όπως τα hidden packages στο GTA III). Βέβαια, για εξερεύνηση και ό,τι άλλο προκύψει προσφέρεται το mode free ride, όπου καλείστε να κάνετε άνω κάτω την πόλη με τα καμώματά σας, χωρίς να ακολουθείτε συγκεκριμένο σεναριακό μονοπάτι.

Στην πιο ευθεία προσέγγιση των αποστολών σας συνηγορεί και η ρεαλιστική οδική συμπεριφορά των αυτοκινήτων αλλά και της αστυνομίας της πόλης του Lost Heaven. Στην πλειονότητά τους τα περισσότερα από 60 διαφορετικά μοντέλα που κάνουν την εμφάνισή τους στο παιχνίδι δεν είναι ...γεννήτριες αδρεναλίνης. Δεν πάνε γρήγορα, δεν ξεκινούν με την πρώτη μιζιά και δείχνουν όλα μια απέχθεια απέναντι στις απότομες ανηφόρες. Ξεχάστε τις ταρζανιές του GTA III, τα άλματα με περιστροφή έως και 360 μοιρών και τις εισόδους στις στροφές με τις πόρτες. Επιπλέον, η αστυνομία θα φροντίσει να μην εξερευνήσετε καν τις πραγματικές δυνατότητες του αυτοκινήτου, αφού σας κυνηγάει (πολλές φορές λυσσαλέα) μόλις περάσετε το όριο ταχύτητας των 40 μιλίων ή κόκκινο φανάρι. Καλύτερα κάντε στην άκρη και πληρώστε την κλήση, ξεμπερδεύοντας μαζί τους, παρά να εμπλακείτε σε κυνηγητό - είναι περισσότεροι και με κατά κανόνα καλύτερα αυτοκίνητα. Αυτό το στοιχείο μπορεί να προσθέτει πολλά στο ρεαλισμό του παιχνιδιού, αφαιρεί, όμως, από την οδηγική συγκίνηση - την οποία μπορούν να σου προσφέρουν αυτές οι καλογυαλισμένες αντίκες.

Οι αποστολές στο Mafia ποικίλλουν, από είσπραξη χρημάτων για προστασία, βανδα-

ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΩΡΙΜΕΣ "ΚΥΡΙΕΣ"



BOLT V8 ROADSTER

Κινητήρας: Οκτακύλινδρος, 3.622 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 65 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 122 χ.α.ω.
Βάρος: 1.170 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 3τάχυτο



FALCONER YELLOWCAR

Κινητήρας: Εξακύλινδρος, 3.956 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 80 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 120 χ.α.ω.
Βάρος: 1.520 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 4τάχυτο



GUARDIAN TERRAPLANE COUPE

Κινητήρας: Εξακύλινδρος, 3.474 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 101 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 140 χ.α.ω.
Βάρος: 1.316 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 3τάχυτο



CARROZELLA C-OTTO 4WD

Κινητήρας: Οκτακύλινδρος, 4.972 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 300 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 225 χ.α.ω.
Βάρος: 950 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 3τάχυτο



THOR 810 PHAETON 4WD

Κινητήρας: Οκτακύλινδρος, 4.722 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 125 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 150 χ.α.ω.
Βάρος: 1.656 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 4τάχυτο



BRUNO SPEEDSTER 851

Κινητήρας: Οκτακύλινδρος, 4.585 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 150 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 166 χ.α.ω.
Βάρος: 1.702 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 3τάχυτο, 2 modes



LASSITER V16 PHAETON

Κινητήρας: Δεκαεξακύλινδρος, 7.413 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 185 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 135 χ.α.ω.
Βάρος: 2.650 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 3τάχυτο



BOLT FIRETRUCK

Κινητήρας: Οκτακύλινδρος, 4.525 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 100 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 100 χ.α.ω.
Βάρος: 3.000 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 3τάχυτο



SCHUBERT EXTRA 6 POLICE FORDOR

Κινητήρας: Εξακύλινδρος, 3.548 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 85 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 130 χ.α.ω.
Βάρος: 1.346 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 3τάχυτο



ULVER AIRSTREAM TUDOR

Κινητήρας: Οκτακύλινδρος, 4.893 κ.εκ.
Ιπποδύναμη: 130 ίπποι
Τελική ταχύτητα: 145 χ.α.ω.
Βάρος: 1.550 κιλά
Κιβώτιο ταχυτήτων: 3τάχυτο



Η οδήγηση αγωνιστικού αυτοκινήτου μεσάνυχτα στην πόλη είναι τρομερή εμπειρία.



Μέχρι και σε αγώνες πρέπει να κερδίσεις για να αποδείξεις την αξία σου στον Don Salieri.

λισμούς, κλοπές αυτοκινήτων και, φυσικά, δολοφονίες και σε καμιά περίπτωση δεν υιοθετούν καταιγιστικό ρυθμό δράσης. Η ποικιλία αυτή θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς, ιδίως αυτούς που αρέσκονται στο "ζην επικινδύνως" στην άλλη πλευρά του νόμου. Σε αντίθεση με το πιο arcade στυλ παιχνιδιού του GTA III, στο Mafia θα συναντήσετε ένα τυπικό third person shooter - σκεφτείτε το Hitman και θα καταλάβετε. Κάποιες από αυτές τις αποστολές απαιτούν να μπείτε κατευθείαν στο ψητό, σκοτώνοντας ό,τι κινείται, ενώ άλλες είναι πιο πολύπλοκες και σας προσφέρουν περισσότερα μονοπάτια για να διαβείτε προκειμένου να φτάσετε στο στόχο σας. Κάποιες μάλιστα καθιστούν απαγορευτική την παραδοσιακή, αποτελεσματική τακτική των shooters "σκότωσε ό,τι κινείται" και απαιτούν πονηριά για να εκπληρωθούν.

Σε κάποιες άλλες θα έχετε και τη συντροφιά μελών της συμμορίας (του Paulie κυρίως και του Sam ενίοτε). Εδώ είναι ένα σημείο που πρέπει επίσης να προσέξετε, αφού μερικές φορές αυτοί οι NPCs έχουν την τάση να δρουν απερίσκεπτα, πεθαίνοντας πολύ εύκολα, με αποτέλεσμα να αναγκάζεστε να ξαναφορτώσετε το level. Επίσης, σχετικό με κάποια μικροπροβλήματα με την A.I. είναι και το γεγονός ότι οι αντίπαλοί σας κάποιες φορές κοιτάνε χωρίς λόγο σε λάθος μεριά, ενώ και οι οδηγοί της Lost Heaven ενίοτε προκαλούν κυκλοφοριακό κομφούζιο. Αυτά, όμως, αποτελούν την εξαίρεση και δεν είναι ο κανόνας.

Ο ρεαλισμός που συνοδεύει το παιχνίδι ενισχύεται από μια σειρά σημαντικών λεπτομερειών, όπως το γεγονός ότι το reloading του όπλου σημαίνει ότι χάνετε όσες σφαίρες είχατε στον προηγούμενο γεμιστήρα. Επίσης, οι εχθροί υποχρεούνται να κάνουν reloading (δίνοντας την ευκαιρία να τους καθαρίσετε εύκολα) και έχουν ομοίως περιορισμένα πυρομαχικά. Στην αρχή κάθε αποστολής έχετε ένα το πολύ δύο όπλα με λίγα πυρομαχικά, ενώ μπορείτε να πάρετε τα όπλα και τις σφαίρες των νεκρών αντιπάλων σας. Ετσι, σύντομα θα αντιμετωπίσετε το εξής δίλημμα: να αναγκάσετε τους αντιπάλους σας να ξοδέψουν όλα τα πυρομαχικά τους παίζοντας κρυφτούλι μαζί τους ή να ρισκάρετε μία κατά μέτωπο επίθεση για να έχετε καλύτερη λεία σε σφαίρες; Ιδού η απορία...

Οι ρεαλιστικές λεπτομέρειες δεν σταματούν εδώ. Μπορείς να σπάσεις όποιο τζάμι των αυτοκινήτων θέλεις, όποιο από τα φανάρια τους, να σκάσεις κάποιο ή όλα τα λάστιχά τους, ακόμα και να ανοίξεις τρύπες στα ρεζερβουάρ τους και να χύνεται η βενζίνη τους. Επίσης, μπορείς να πυροβολείς σε ορισμένες αποστολές καθ' οδόν, είτε ως οδηγός είτε ως συνοδηγός, με το tommy gun ανά χείρας.

ΣΥΝΙΣΤΑΤΑΙ ΑΝΕΠΙΦΥΛΑΚΤΑ

Μόλις τελειώσετε το παιχνίδι, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα mode που λέγεται free ride extreme, όπου μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα αυτοκίνητα που ξεκλειδώσατε στο single player mode χωρίς την παρουσία αστυνομικών. Σε αυτό το mode κυκλοφορείτε αμέριμνα στη Lost Heaven και ανακαλύπτετε τις 19 μυστικές οδηγικές αποστολές που σας περιμένουν. Κάθε φορά που ολοκληρώνετε μία, θα προστίθεται ένα νέο, σπέσιαλ αυτοκίνητο στο γκαράζ σας. Για παράδειγμα, στην πρώτη αποστολή αυτού του mode πρέπει να κυνηγήσετε έναν άντρα που τρέχει με 50 μίλια την ώρα, τα πόδια του βγάζουν φωτιές και φορά μόνο το σώβρακό του. Αν τα καταφέρετε, ένα χίπικου στυλ αυτοκίνητο θα γίνει δικό σας. Οι αποστολές στη συνέχεια γίνονται ακόμα πιο τρελές. Σας αφήνω να τις ανακαλύψετε μόνοι σας!

Το Mafia απευθύνεται σε όσους λατρεύουν τις προκλήσεις, σε όσους αρέσει ο De Niro και ο Brando, σε όσους έψαχναν να βρουν ένα παιχνίδι με στυλ από την εποχή του Max Payne. Είναι ένα απλό σε γενικές γραμμές παιχνίδι δράσης, δεν θα σας παιδέψει με γρίφους και σπαζοκεφαλιές και διαθέτει ένα πολύ καλό σενάριο. Επιπλέον, είναι χάρμα ιδέσθαι και με το κατάλληλο hardware θα το απολαύσετε. Δεν μπορούμε, λοιπόν, παρά να σας το προτείνουμε ανεπιφύλακτα.



Κάτω τα χέρια από την κοπέλα, λιγούρικο ναυτάκι.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΔΡΑΣΗ
93	97	90	93	92	94

Ενα οδοιπορικό στην ιστορία της μαφίας, που πρέπει οπωσδήποτε να κάνετε.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: BLACK ISLE STUDIOS/ INTERPLAY

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 350MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9x/ME/2000/XP, DIRECTX 8, 4x CD-ROM DRIVE, DIRECT 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 700MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΧΩΡΙΣ ΤΑ SAVES

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Άξιος διάδοχος ενός θρύλου



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ανήκω σε αυτούς που ευχαριστήθηκαν όσο λίγα παιχνίδια το Icewind Dale, παρότι δεν κατόρθωσα ποτέ να νικήσω την τελευταία μάχη, παρόλες τις προσπάθειές μου. Το Icewind Dale 2 έρχεται σε μία πολύ κρίσιμη περίοδο για τα RPGs, δείχνοντας ότι τα παιχνίδια προορίζονται κυρίως για ψυχαγωγία.



Δείγμα του χάρτη στο μέρος όπου βρίσκεσαι.

Θετικά

- Αξιοποιεί δημιουργικά την 3η έκδοση των D&D κανόνων
- Πολλά νέα στοιχεία όσον αφορά στους χαρακτήρες και στη δράση τους
- Πολύ καλό και λειτουργικό interface
- Υψηλός βαθμός εθισμού, αφού περάσεις όμως τα πρώτα στάδια. Πολύ μεγάλη δράση και δύσκολες μάχες

Αρνητικά

- Μπορεί το παιχνίδι να μην είναι κορυφαίο σε κανέναν τομέα, αλλά παίρνει πολύ υψηλό βαθμό σε όλους

Θεωρώ ότι το Icewind Dale 2 αποτελεί την καλύτερη μεταφορά-υλοποίηση της 3ης έκδοσης των D&D κανόνων στους υπολογιστές.

Αρχικά, τις 2-3 πρώτες ώρες δεν μπορούσα να πιστέψω στα μάτια μου. Μου φάνταζε εξαιρετικό, πολύ ανώτερο από το πρώτο της σειράς, αν και όσο περνούσαν οι ώρες και οι μέρες - κάπου στη μέση του 4ου κεφαλαίου -, η μαγεία είχε αρχίσει να χάνεται από τις ατελείωτες μάχες που είχα δώσει. Ενιωθα πια σαν ένας πολεμιστής που μαχόταν απλώς από συνήθεια, έχοντας χάσει το εσωτερικό πνεύμα του. Ισως, μάλιστα, να περίμενα τη στιγμή που θα σκοτωνόμουνα σαν λύτρωση, είχα γίνει όμως πια πολύ δυνατός για να σταματήσω...

Η χρονική περίοδος που κυκλοφορεί το Icewind Dale 2 για ακόμη μία φορά δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Δεν πάει πολύς καιρός που έχουν κυκλοφορήσει 3 εξαιρετικά CRPGs: Το Dungeon Siege, που ενδεχομένως να μην είναι τελικά κάτι εξαιρετικό, ανέβασε όμως τον πήχη των action-RPGs σε άλλα επίπεδα, το Neverwinter Nights, το οποίο είναι μία εξαιρετική υλοποίηση της 3ης έκδοσης των D&D κανόνων και δίνει στο multipayer gaming μία τελείως διαφορετική διάσταση απ' αυτήν των κλασικών MMORG και, τέλος, το Morrowind, που το θεωρώ ως το κορυφαίο CRPG που έχω παίξει από την εποχή του Ultima 9.

Αντικειμενική σύγκριση, βέβαια, θα γίνει από όποιον έχει παίξει αυτά τα τρία παιχνίδια. Παρόλα αυτά, θεωρώ ότι το Icewind Dale 2 αποτελεί την καλύτερη μεταφορά-υλοποίηση της 3ης έκδοσης των D&D κανόνων στους υπολογιστές όσον αφορά στο single player mode, το οποίο μας ενδιαφέρει.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο κόσμος του Icewind Dale ανήκει στους περίφημους Forgotten Realms, ένας κόσμος που χαρακτηρίζεται από τα παγωμένα νερά της περίφημης Sea of Moving Ice και περιλαμβάνει τις ονομαστές Δέκα Πόλεις (ten towns). Ο κόσμος αυτός έχει τη φήμη ενός τόπου που αποτελεί το καταφύγιο ληστών, κλεφτών και ανθρώπων που αναζητούν την περιπέτεια χωρίς κανέναν ηθικό φραγμό. Χρονικά το παιχνίδι εξελίσσεται περίπου 30 χρόνια μετά το πρώτο της σειράς, πριν να γεννηθεί ο τρομερός Drizzt, ο μεγάλος ήρωας των πρωτότυπων Icewind Dale βιβλίων

Ξέρετε ότι...

...το πρώτο Icewind Dale (ID) κυκλοφόρησε το 2000 (το παρουσιάσαμε στο τεύχος 128, τον Σεπτέμβριο του 2000) σε μία πολύ άσχημη γι' αυτό συγκυρία; Εκείνη την περίοδο οριοθετούσαν ακόμη τα Baldur's Gate II ως η ολοκληρωτική RPG εμπειρία και το Diablo II ως η απόλυτη action-RPG τρέλα. Αντικειμενικά, λοιπόν, το ID στριμώχθηκε ανάμεσά τους και λίγοι ήταν αυτοί που αναγνώρισαν την ξεχωριστή αξία του. Ηταν το παιχνίδι που, καλώς ή κακώς, παρά τις μεγάλες αδυναμίες του σε ορισμένα θέματα, μας γυρνούσε πίσω στις ρίζες των κλασικών CRPGs, κάτι που ελάχιστοι κατάλαβαν, όμως.



Επιλέγοντας Subrace για το χαρακτήρα σου.



Δείγμα του inventory σου.







Ο καθένας μας έχει μερικές αδυναμίες. Η δική μου είναι τα δρακουλίνια... Οι μάχες μαζί τους είναι πάντοτε κάτι εξαιρετικό.

(νόμιζα ότι το πρώτο παιχνίδι της σειράς λάμβανε χώρα 18 χρόνια πριν να γεννηθεί ο Drizzt, όμως, αφού αυτό εξελίσσεται 30 χρόνια μετά, ο Drizzt θα έρεπε να είχε γεννηθεί. Προφανώς όμως κάπου δεν έχω υπολογίσει καλά και κάνω κάποιο λάθος). Αν θυμάστε, στο πρώτο της σειράς οι Yxunomei και οι Belhifet απειλούσαν την περιοχή γύρω από τις Kuldahar και Easthaven. Υπάρχει σεναριακή σύνδεση μεταξύ των δύο παιχνιδιών, αλλά αυτό δεν θα το καταλάβεις παρά μόνο αφού προχωρήσεις αρκετά μέσα στο Icewind Dale 2. Σημειώστε, επίσης, ότι στο παιχνίδι εμφανίζονται διάφοροι χαρακτήρες από το πρώτο της σειράς όπως οι Oswald Fiddlebender και Nym.

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινά με εσάς, μία ομάδα adventurers (μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι και με έναν μόνο χαρακτήρα) να φτάνετε στις αποβάθρες της πόλης Targos, μία από τις δέκα πόλεις του κόσμου του Icewind Dale. Η ομάδα σας έφτασε εδώ αναζητώντας δόξα και χρήμα, αφού μάθατε ότι στην Targos έχουν επιτεθεί ορδές από goblins και orcs. Αρκετοί adventurers έχουν ξεκινήσει από την πόλη Luskan, μία πόλη που είναι νότια του Spine of the World κοντά στο Neverwinter, μισθωμένοι από εμπόρους για να αντιμετωπίσουν την εδώ κατάσταση. Ο δήμαρχος του Targos, Ulbrec Dinnsmore, προσλαμβάνει εσένα και την ομάδα σου για να εξερευνήσετε την κατάσταση που έχει διαμορφωθεί. Είναι προφανές ότι κάποια πολύ μεγάλη δύναμη πρέπει να βρίσκεται πίσω από τις επιθέσεις αυτές. Για ευνόητους λόγους δεν λέω λέξη για το τι συμβαίνει στο παιχνίδι. Πάντως, το σενάριό του είναι αρκετά καλό και με εκπλήξεις. Σε κάθε περίπτωση δένει πολύ καλά τη συνολική δράση του παιχνιδιού.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ & ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Το παιχνίδι βασίζεται στην 3η έκδοση των D&D κανόνων. Γι' αυτούς έχουμε ήδη μιλήσει αναλυτικά στην παρουσίαση του Neverwinter Nights, κι έτσι για λόγους οικονομίας χώρου δεν θα αναφερθώ σε αυτούς εδώ. Απλώς να προσθέσω ότι η υλοποίησή τους στο Icewind Dale είναι εξαιρετική από κάθε πλευρά, παρά τους συμβιβασμούς που έχουν γίνει για τις ανάγκες του παιχνιδιού.

Σε γενικές γραμμές, στην τρίτη έκδοση των κανόνων υπάρχουν νέες classes και races, δεν υπάρχουν πια η αρνητική Armor Class ρύθμιση και η περιβόητη 18

Fan sites

- http://icewind2.blackisle.com/
- http://www.gamebanshee.com/icewinddaleii/
- http://shadow-network.net/iwd2/
- http://icewind.db-forge.com/
- http://noctalis.com/dis/icewind/
- http://www.planetbaldursgate.com/iwd2/
- http://www.sorcerers.net/Games/IWD2/index.htm



Δείγμα των χαρακτηριστικών - ικανοτήτων σου.

ΟΙ ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οταν γράφονται πολλά, μερικές φορές χάνεται η ουσία. Οσοι από εσάς ενδιαφέρεστε με λίγα λόγια να μάθετε ποιες είναι οι πιο σημαντικές αλλαγές του Icewind Dale 2 σε σχέση με το πρώτο της σειράς, διαβάστε προσεκτικά τα ακόλουθα:

1. Δημιουργείς τη δική σου ομάδα, από 1 έως 6 χαρακτήρες, βασισμένος στην 3η έκδοση των D&D κανόνων, οι οποίοι προσθέτουν ανάμεσα στ' άλλα 3 νέες κλάσεις:
- Barbarian: Ενας άγριος νομάδας πολεμιστής του Βορρά.
- Monk: Ενας δεξιοτέχνης της μάχης χωρίς όπλα και όχι μόνο.
- Sorcerer: Ενας έμφυτος spell caster υπό την επίδραση του αίματος των δράκων!

2. Νέες φυλές, όπως οι Moon και Wild Elves, Gold Dwarves, Deep Gnomes, Strongheart Halfing και άλλες.

3. Feats και Skills βασισμένα στην 3η έκδοση των D&D κανόνων, όπως τα Lightening Reflexes και Alchemy, που δίνουν στους χαρακτήρες μια άλλη διάσταση.

4. Υποστηρίζει το "ultimate Two Weapon fighting style", όπου μπορείς να πολεμάς οπλισμένος με ένα battle axe σε κάθε χέρι.

5. Μπορείς να κάνεις CAST πάνω από 300 διαφορετικά spells.

6. Αυτόματα ισορροπιστικό gameplay, βασισμένο στο επίπεδο των skills σου, συνοδευόμενο από realtime μάχες, με την ικανότητα να παγώνεις το παιχνίδι ανά πάσα στιγμή, ώστε να ξανασχεδιάσεις την τακτική ή τη στρατηγική των χαρακτήρων σου. Δυνατότητα να ξεκινήσεις το παιχνίδι με προσχεδιασμένες διάσημες ομάδες ηρώων.

7. Ανανεωμένη multiplayer υποστήριξη μέχρι και 6 παικτών που λειτουργούν ως ομάδα.

(99) strength, ενώ τελειώσαμε και με το δυσνόητοTHAC0. Αντιθέτως, έχουν προστεθεί νέα skills και στην κορυφή όλων αυτών υπάρχουν τα περίφημα feats. Εχουν προστεθεί οι νέες classes των Barbarian, Monk και Sorcerer (που είναι διαφορετική από αυτήν του Wizard). Θεωρώ εξαιρετικά ενδιαφέρον ότι σχεδόν όλες οι races έχουν sub-races (εκτός από τους Half-Elves και τους Half-Orcs). Κάθε race ή sub-race διαθέτει σχεδόν τελείως διαφορετικά χαρακτηριστικά!

Οι χαρακτήρες μπορούν να φτάσουν μέχρι το 20ό επίπεδο, ενώ αν δεν τελειώσετε το παιχνίδι, μπορείτε να το ξαναπαίξετε στο λεγόμενο "Heart of Fury" mode, στο οποίο υπάρχουν εξαιρετικά δύσκολα τέρατα αλλά μπορείτε να ανεβείτε μέχρι το 30ό επίπεδο! Καθώς ανεβάζεις επίπεδα παίρνεις ένα συγκεκριμένο αριθμό από skill points για να τα αξιοποιήσεις σε υπάρχοντα ή νέα skills. Μερικά ξεχωριστά είναι τα Concentration, Wilderness Lore, Spellcraft και Knowledge Arcana. Τα Knowledge Arcana και Spellcraft επιτρέπουν σε έναν χαρακτήρα να κάνει identify spells σε spell scrolls και μαγικά αντικείμενα, κάνοντας απλώς δεξί κλικ πάνω σε αυτά, χωρίς έτσι να υποχρεώνεσαι να κάνεις memorize το identify spell ή να πρέπει να πας από πόλη σε πόλη και να ξοδεύεις χρήματα για να βρεις τι είναι αυτό το αντικείμενο που μόλις βρήκες. Το Concentration είναι ένα skill που επιτρέπει σε έναν μάγο να αγνοήσει τη ζημιά που του γίνεται κατά την προετοιμασία ενός δικού του spell. Ετσι, αν ο cleric σου έχει υψηλό Concentration και χτυπηθεί από ένα βέλος κάνοντας το Heal spell, δεν θα σταματήσει τη διαδικασία όπως γινόταν μέχρι τώρα. Θυμάστε που το ζητούσα και μερικοί "σκληροπυρηνικοί" μου λέγανε ότι δεν ξέρω τι μου γίνεται από D&D; Ε, τώρα πια αυτό είναι πραγματικότητα. Νιώθω απόλυτα δικαιωμένος και καλό είναι μερικοί φίλοι να αποκτήσουν την ικανότητα να βλέπουν μπροστά, να βλέπουν τι χρειάζεται κάθε φορά ν' αλλάξει καθώς η ζωή εξελίσσεται.



Δείγμα της οθόνης με τα spells που ξέρεις και μπορείς να χρησιμοποιήσεις.

Πάνω απ' όλα αυτά υπάρχει το Wilderness Lore. Αν το έχεις ανεβάσει αρκετά και μπεις σε μία νέα περιοχή, χρησιμοποιώντας το θα μάθεις προς ποια κατεύθυνση βρίσκονται οι εχθροί σου, αλλά και τι περίπου εχθροί κυκλοφορούν στην περιοχή αυτή. Σημειώστε ότι στο Icewind Dale 2 δεν υπάρχει το τρομερό "recommended" button, κι έτσι οι όποιες επιλογές σου πρέπει να είναι πολύ προσεκτικές.

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι μπορείς να το παίξεις είτε solo είτε με μία ομάδα από δύο έως έξι χαρακτήρες συνολικά. Οι πιο απαραίτητοι κατά σειρά χαρακτήρες είναι ένας Cleric, ένας με χαρακτηριστικά κλέφτη και ένας πολεμιστής. Προσέξτε να βάλετε στα skills σας τα Bluff, Intimidate και Diplo-



Διαλέγοντας spells για να προσθέσεις στο βιβλίο σου.





Από τις πιο ωραίες και εντυπωσιακές τοποθεσίες του παιχνιδιού. Η πρώτη είναι από τις πιο ψυχεδελικές που έχω δει, η δεύτερη μου θυμίζει πάρα πολύ το Diablo 2 και η τρίτη με κάνει να μην ξέρω αν βρίσκομαι στο νερό ή στον αέρα.

macy στο χαρακτήρα που θα επιλέξετε να μιλάει με τους NPCs. Τα skills αυτά θα σας βοηθήσουν να επικοινωνείτε καλύτερα και έτσι να παίρνετε σημαντικές βοήθειες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Icewind Dale 2 είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικά και είμαι σίγουρος ότι θα ξαναφουντώσουν τη συζήτηση για το ποιο περιβάλλον, του 2D ή του 3D, είναι καλύτερο για τα CRPGs. Το παιχνίδι υποστηρίζει αναλύσεις από 800x600 έως την 1.600x1.200, η οποία του δίνει μία τελείως ξεχωριστή αίσθηση. Εχοντας αλλάξει σημαντικά την Infinity Engine που πρωτοσχεδιάσε η Bioware (με πιο χαρακτηριστική αλλαγή την αφαίρεση των πλαϊνών και της πάνω μπάρας), η γραφική αίσθηση που αποδίδει το παιχνίδι είναι πολύ καλή. Οι αρτίστες σχεδιαστές της εταιρείας έχουν κάνει μοναδική δουλειά, που πολλές φορές θα σας εντυπωσιάσει. Οι background χώροι αποδίδονται με μοναδική λεπτομέρεια και με πολύ ρεαλιστική αίσθηση, κάτι που θεωρώ πολύ σημαντικό. Οι χρωματισμοί είναι εξαιρετικοί, ενώ και τα εφέ των spells, όσα τουλάχιστον μπόρεσα να δοκιμάσω, είναι ξεχωριστά.

Ο ήχος του παιχνιδιού έχει δημιουργηθεί από το μοναδικό Inon Zur. Ο ίδιος σε μια συνέντευξή του αναφέρει πως ήταν υποχρεωμένος να ακολουθήσει τα βασικά μουσικά μοτίβα του πρώτου παιχνιδιού της σειράς. Δεν θυμάμαι πια τη μουσική του Icewind Dale 1, αλλά η μουσική του Icewind Dale 2 μου άρεσε πάρα πολύ, γιατί κάνει με έναν μοναδικό τρόπο αυτό που πρέπει να κάνει η μουσική κάθε παιχνιδιού: υποστηρίζει δηλαδή τη δράση, αναδεικνύει την ατμόσφαιρά του και δεν απομονώνεται από αυτές ως κάτι ξεχωριστό και αυτόνομο. Πολλές φορές άφηνα το παιχνίδι ακινητοποιημένο σε μία θέση για να απολαμβάνω τη μοναδική μουσική του, αλλά και τα ανεπανάληπτα ηχητικά εφέ και τους ambient ήχους που το συνοδεύουν. Εντούτοις, διάβασα μία κριτική που κατηγορεί τη μουσική του. Παρόλο που οι μουσικές προτιμήσεις είναι πολύ προσωπική υπόθεση, ειλικρινά νομίζω ότι πρέπει να μιλούσε για άλλο παιχνίδι. Σε κορυφαίο επίπεδο (99-100%), πάντως, είναι οι φωνές των χαρακτήρων του παιχνιδιού. Είναι ό,τι καλύτερο έχω ακούσει σε οποιοδήποτε CRPG μέχρι τώρα, μία ανεπανάληπτη δουλειά, γι' αυτό θα πρέπει να δώσουν ειδικά βραβεία σε κάθε ηθοποιό, ερασιτέχνη ή επαγγελματία, που δάνεισε τη φωνή του για τις ανάγκες του παιχνιδιού. Απίστευτη αίσθηση.

Το παιχνίδι βασίζεται σε μία πολύ βελτιωμένη έκδοση της περίφημης Infinity Engine που δημιούργησε η Bioware για τις ανάγκες του Baldur's Gate 1. Οι αλλαγές που έχουν γίνει κινούνται σε δύο διαφορετικά επίπεδα. Το πρώτο επίπεδο αφορά στην εμφάνιση του interface και τη γενικότερη λειτουργικότητά του, ενώ το δεύτερο στις υποχρεωτικές αλλαγές που έπρεπε να γίνουν σε αυτό, ώστε να χωρέσουν οι αλλαγές που απορρέουν από την 3η έκδοση των D&D κανόνων.

Λόγω έλλειψης χώρου θα σταθώ σε μία μόνο αλλαγή, την οποία θεωρώ πολύ σημαντική. Στο inventory κάθε χαρακτήρα έχουν προστεθεί 4 sets όπλων. Φυσικά, κάθε φορά μπορείς να χρησιμοποιείς μόνο ένα από αυτά. Η μεγάλη σημασία τους, κατά τη γνώμη μου, είναι ότι μπορείς να ετοιμάσεις διαφορετικά sets όπλων για διαφορετικές καταστάσεις, π.χ., σπαθί και ασπίδα, δύο dual wield axes για το maximum δυνατό damage όταν ενεργοποιήσεις την περίφημη Power Attack, δύο σπαθιά, τόξο για





Διαλέγοντας abilities.



Για να δούμε ποια Feats είναι καλύτερα να πάρουμε...

ranged επιθέσεις κ.λπ., έτσι ώστε ανάλογα με την περίσταση να χρησιμοποιείς με τη μία κάποια από τα sets αυτά.

ΜΑΧΕΣ - ΔΡΑΣΗ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το βασικό σύστημα μαχών του παιχνιδιού, καλώς ή κακώς, έχει αλλάξει. Τώρα πια οι μάχες είναι realtime και εσύ έχεις τη δυνατότητα να κάνεις PAUSE για να αλλάξεις την τακτική ή τη στρατηγική σου κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Το γεγονός αυτό είναι η πιο σημαντική αλλαγή στη δράση στα παιχνίδια που ακολουθούν τους D&D κανόνες. Φυσικά, η δυνατότητα αυτή λειτουργεί πολύ καλά και έχεις όλο το χρόνο να επανεξετάσεις μία σειρά πραγμάτων, αλλά, όπως και να το κάνουμε, η μαγεία των παιχνιδιών που βασίζονταν στο turn based combat system είναι μάλλον παρελθόν.

Το Icewind Dale 2 αποτελεί βασικά ένα dungeon crawl, κάτι που δεν πρέπει να ξεχνάτε. Εδώ δεν θα βρείτε το βάθος των Baldur's Gate, αλλά μία σειρά από ατελείωτες μάχες, μερικές από τις οποίες είναι εξαιρετικά δύσκολο να τις κερδίσετε. Υπάρχουν αρκετές υποαποστολές που δίνουν ένα γενικότερο ενδιαφέρον στο παιχνίδι, κάποιες μάλιστα χρησιμοποιούν και κάποιους γρίφους ως θεματολογία. Μεγαλύτερο μειονέκτημα της δράσης του θεωρώ το γεγονός ότι αυτή είναι σε μεγάλο βαθμό linear, κάτι που οπωσδήποτε περιορίζει το χρήστη.

Η δυσκολία πολλών μαχών πρέπει να τονισθεί ιδιαίτερα. Μερικές μάχες τις έπαιζα ξανά και ξανά, όχι τόσο για να τις κερδίσω, αλλά για να βρω τρόπους ή μεθόδους ώστε να νικώ χωρίς να σκοτώνονται κάθε φορά 3-4 μέλη από την ομάδα μου. Φυσικά, αν βάλετε το combat difficulty στο εύκολο επίπεδο, δεν θα αντιμετωπίσετε σχεδόν κανένα πρόβλημα, αλλά έτσι δεν αξίζει καθόλου τον κόπο. Πιστέψτε με, οι μάχες ακόμη και στο μεσαίο-κανονικό επίπεδο δυσκολίας θα κάνουν παιχνίδια όπως το Neverwinter Nights να φαντάζουν παιδικά RPGs!

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Οταν έγραφα αυτές τις γραμμές, είχα φτάσει στο τελευταίο κεφάλαιο του παιχνιδιού. Σαν να με κυνηγούσαν, όμως, κάποιες μαγικές δυνάμεις πολύ ισχυρότερες από μένα, ο υπολογιστής μου καταστράφηκε ολοσχερώς, τα saves μου χάθηκαν και ειλικρινά δεν ξέρω αν θα ξαναβρώ τη δύναμη να ξαναπαίξω το Icewind Dale 2 από την αρχή. Το σίγουρο είναι ότι το παιχνίδι προσφέρει πάρα πολλές ώρες συνεχούς δράσης, ενώ συχνά περιέχει δύσκολες και "βαριές" μάχες. Προσωπικά, δεν του βρήκα κανένα ψεγάδι. Δεν μου παρουσίασε καμία δυσλειτουργία, κυλά πολύ ομαλά και είναι ευχάριστο από πολλές πλευρές. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα. Γνωρίζοντας ότι θα προκαλέσω έντονες αντιδράσεις, σας λέω ότι τελικά το ευχαριστήθηκα πιο πολύ από το Neverwinter Nights! Ως συγκριτικό στοιχείο ανάμεσα στα δύο παιχνίδια αναφέρω ότι στο Icewind Dale 2 δεν πρόσεξα καμία από τις μεγάλες παραβιάσεις των σχετικών κανόνων που στην πράξη παρουσίασε το Neverwinter Nights (για περισσότερες πληροφορίες διαβάστε το review του παιχνιδιού στο τεύχος του Αυγούστου), κάτι που θεωρώ πολύ μα πολύ σημαντικό. PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΕΘΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ
95	96	97	90	93	98	98

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα "dungeon crawl" RPGs που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια. Βασισμένο στην τρίτη έκδοση των D&D κανόνων, με μία ανανεωμένη έκδοση της Infinity Engine, θα σας χαρίσει πάρα πολλές ώρες συνεχούς δράσης, μια και είναι μεγαλύτερο από το πρώτο της σειράς και από όλα τα expansions που κυκλοφόρησαν γι' αυτό.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

THE THING

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 500MHz, 64MB ΜΝΗΜΗ, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 3D ΜΕ 16MB ΜΝΗΜΗ ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ DIRECTX8, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 600MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΚΑΙ CD-ROM 4X

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

Και action και thriller!



Ομολογώ ότι είχα πολύ καιρό να νιώσω την εμπειρία ενός τόσο τρομακτικού παιχνιδιού! Τελευταία φορά που μου συνέβη κάτι παρόμοιο ήταν περίπου προ ενός έτους, με το καταπληκτικό action horror game του Clive Barker "Undying". Βέβαια, το κακό με το Undying ήταν ότι το "horror" στοιχείο του παιχνιδιού κρατούσε μόνο για τα πρώτα 30 λεπτά, καθώς μετά γινόταν ένα ακόμα κλασικό Doom-clone (shoot to kill). Κάτι τέτοιο, ευτυχώς, δεν συμβαίνει με το The Thing, το οποίο σε έχει στην ένταση συνέχεια. Οσα όπλα και να έχεις, όσο σίγουρος και να νιώθεις ότι δεν σε αγγίζει τίποτα, πάντα θα βρεθεί κάτι είτε για να σε κάνει να αηδιάσεις είτε για να σε τρομάξει και να αρχίσεις να πυροβολείς αριστερά δεξιά σαν τρελός.

Προτού συνεχίσω στην παρουσίαση του παιχνιδιού, θα ήθελα να σας δώσω μια πολύ χρήσιμη συμβουλή. Πριν να εγκαταστήσετε το παιχνίδι και χαθείτε στο μυστήριο και τον τρόμο του, δείτε οπωσδήποτε την ταινία "The Thing" του 1982 (σκηνοθεσία John Carpenter). Ολα τα βιντεοκλάμπ την έχουν, καθώς είναι ένα από τα καλύτερα thrillers της εποχής εκείνης. Μόνο εάν δείτε

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη www.rpg.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

Ποιος fan των thrillers επιστημονικής φαντασίας δεν έχει απολαύσει την all time classic παραγωγή του 1982 "The Thing"! Πρόσφατα έτυχε να ξαναδώ την ταινία και ομολογώ ότι εξακολουθεί να είναι μία από τις καλύτερες του είδους. Επειτα από 20 ακριβώς χρόνια, λοιπόν, έρχεται μια νέα περιπέτεια βασισμένη στη φοβερή ταινία, που συνεχίζει από το σημείο όπου αυτή μας άφησε. Θυμάστε; Αν δεν θυμάστε, φροντίστε να θυμηθείτε, γιατί αλλιώς δεν θα επιβιώσετε.



Ο ορισμός των εννοιών gore και splatter.



Ο πιο πιστός σύντροφός σας θα είναι το φλογοβόλο.

Θετικά

- Ατμοσφαιρικά γραφικά και ήχος
- Εμπνευσμένα τέρατα
- Ταιριαστό save system
- Αγωνιώδες gameplay

Αρνητικά

- Έλλειψη multiplayer
- Σχετικά μικρό σε μέγεθος και εύκολο

Είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει απόλυτη δράση, σας τρομάζει, σας αγχώνει και σας κάνει να σκέφτεστε εναλλακτικές μεθόδους για να ξεπεράσετε τα διάφορα εμπόδια.

την ταινία και μπείτε στο ζουμί της υπόθεσης, θα καταφέρετε να κατανοήσετε πλήρως όλα τα μυστήρια του παιχνιδιού, ούτως ώστε να το απολαύσετε κατά 100%. Ακόμη καλύτερα θα ήταν εάν αρχίζατε να παίζατε το παιχνίδι αμέσως μετά το τέλος της ταινίας. Καλού κακού, όμως, φορέστε και κανένα πάμπερς, διότι δεν θα ήθελα να λερώσετε το καρεκλάκι σας.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Ως συνήθως, παιχνίδια που βασίζονται σε ταινίες αντιγράφουν όσο μπορούν το σενάριο προκειμένου να προσελκύσουν τα πλήθη. Ομως, το The Thing πρωτοπορεί! Δεν υπάρχει καμία απολύτως αντιγραφή στο σενάριο, εξάλλου θα ήταν δύσκολο να υλοποιηθεί και δεν θα είχε τόσο ενδιαφέρον για τον παίκτη. Ετσι, λοιπόν, η ιστορία που θα παίξετε ξεκινάει εκεί ακριβώς απ' όπου σταμάτησε η ταινία. "Τι είναι το The Thing; Πώς καταφέρνει πάντα να τη γλιτώνει; Μήπως κάποιος το χρησιμοποιεί;" είναι μερικά από τα πολλά ερωτήματα που θα βρουν την απάντησή τους καθώς θα παίζετε το παιχνίδι.

Στο The Thing θα παίξετε το ρόλο του Blake, ο οποίος έχει αναλάβει μια ειδική αποστολή: να μάθει τι συνέβη στα δύο επιστημονικά κέντρα που βρίσκονται στην Ανταρκτική και έχουν διακόψει κάθε επαφή με τις βάσεις τους. Βέβαια, όλοι όσοι έχουμε δει την ταινία, ξέρουμε τι έχει συμβεί... αλλά υποτίθεται ότι ο ήρωάς μας εισάγεται σιγά σιγά στη φοβερή τραγωδία του παράξενου αυτού εξωγήινου πλάσματος, του "thing". Αυτός ο παράξενος εξωγήινος οργανισμός μπορεί να τρυπώσει στο σώμα οποιουδήποτε πλάσματος, ανθρώπου ή ζώου, και να το χρησιμοποιήσει ως ξενιστή, παίρνοντας τη μορφή του και κατασπαράζοντας τα σωθικά του. Παράλληλα το thing προσπαθεί να μιμηθεί άλλες μορφές ζωής που έχει συναντήσει και το τελικό αποτέλεσμα είναι επιεικώς φρικιαστικό. Τα πλάσματα (things) που θα συναντήσετε και, φυσικά, θα πρέπει να εξολοθρεύσετε, είναι αποκυήματα μιας αρρωστημένης φαντασίας. Το "look" των πρώτων τεράτων που θα συναντήσετε στη μεγάλη περιπέτειά σας ακολουθεί τη συνταγή της ταινίας. Ομως, αργότερα, όσο προχωρείτε, θα βλέπετε νέες μορφές που έχει πάρει το thing και κυριολεκτικά θα απορήσετε με το πόσο διεστραμμένη

Αν σας άρεσε...

...δοκιμάστε τα Max Payne και το Undying του Clive Barker.

Ξέρετε ότι...

...το αποκαλούμενο The Thing είναι ένας ιός, ο οποίος μεταφέρεται από το αίμα και μπορεί να πάρει τη μορφή οποιουδήποτε οργανισμού με τον οποίο έρχεται σε επαφή; Ζώα και άνθρωποι είναι οι βασικοί υποψήφιοι φορείς του The Thing. Τέλος, να σας αναφέρω ότι η υπόθεση της ταινίας "The Thing" είναι βασισμένη σε μια νουβέλα του 1952.



Η εμπιστοσύνη μεταξύ των μελών της ομάδας σας είναι μια πάρα πολύ λεπτή υπόθεση. Μία λανθασμένη κίνηση και τα εξάσφαιρα θα τραγουδήσουν.



Αυτός ήταν ένας ηλίθιος φρουρός, που ανατίναξε μόνος του μία βόμβα. Ωρες, ώρες το A.I. είναι...



Η τελική μάχη με το υπέρτατο thing, το οποίο πολεμάτε από το ελικόπτερο.

είναι η φαντασία των δημιουργών του παιχνιδιού. Τέτοια φρικιαστικά πλάσματα δεν έχω ξαναδεί σε computer game.

Τα τέρατα, όμως, δεν είναι αυτά που κλέβουν την παράσταση στο παιχνίδι... Απλώς υπάρχουν κάπου στο background και πετάγονται συχνά-πυκνά για να σας τρομάζουν. Πέραν των τεράτων μεγάλη έμφαση κατά τη διάρκεια του gaming δόθηκε και στις σχέσεις του ήρωα με διάφορους συνεργάτες του που θα έχει διαθέσιμους κατά τη διάρκεια των αποστολών (γνωστό και ως Trust system). Η έλλειψη εμπιστοσύνης μεταξύ των ατόμων που υπήρχε στην ταινία, για το ποιος είναι infected από το the thing και ποιος όχι, περνάει άψογα και στο παιχνίδι. Αρκετές φορές καθώς παίζετε, θα συναντήσετε άτομα που σας φοβούνται και των οποίων την εμπιστοσύνη πρέπει να κερδίσετε (δίνοντάς τους όπλα, γιατρεύοντάς τους κ.λπ.), προκειμένου να σας ακολουθήσουν. Ομως και εσείς με τη σειρά σας, με τη χρήση μιας ειδικής συσκευής ανίχνευσης αίματος, μπορείτε να διαπιστώνετε εάν κάποιο από τα μέλη της ομάδας σας είναι infected ή όχι. Αρα δεν πρέπει να φοβάστε μόνο για τα τέρατα που μπορεί να συναντήσετε, αλλά και για τα τέρατα που μπορεί να κρύβονται ανάμεσα στα μέλη της ομάδας σας.

GAMEPLAY

Το gameplay του The Thing θυμίζει πάρα πολύ αυτό του Max Payne. Ανήκει δηλαδή στην κατηγορία των 3rd person shooters, όπου χειρίζεσαι το χαρακτήρα σου βλέποντάς τον από πίσω. Εν αντιθέσει με το Max Payne, όμως, δεν υπάρχει κάποιο στόχαστρο για να σημαδεύετε τους εχθρούς, αλλά ένα σύστημα auto targeting, όπου όταν ο χαρακτήρας βρίσκεται στη γενική κατεύθυνση ενός εχθρού, αυτόματα εμφανίζεται ένα στόχαστρο πάνω στον αντίπαλο (κάτι σαν Resident Evil). Τα τρία επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού καθορίζονται αποκλειστικά από το πόσο εύκολο ή δύσκολο θα είναι το auto targeting. Παράλληλα με τα προαναφερθέντα, υπάρχει και η επιλογή για first person camera, όπου, όμως, δεν μπορείτε να κινήσετε το χαρακτήρα σας και απλώς εμφανίζεται ένα στόχαστρο στην οθόνη (χωρίς auto targeting).

Πολύ σημαντικό παράγοντα στη μεγάλη αυτή περιπέτειά σας θα διαδραματίσουν οι συνεργάτες που θα έχετε, τους οποίους βρίσκετε κατά τη διάρκεια της εξερεύνησής σας. Εξαιτίας των τρομακτικών συνθηκών που επικρατούν, η ψυχολογία των συνεργατών σας ΔΕΝ θα είναι η καλύτερη δυνατή. Το παραπάνω σε συνδυασμό με την εισχώρηση που προκαλεί στους ανθρώπινους και μη οργανισμούς το The Thing θα προκαλέσει αμφιβολίες στους άλλους για το ποιόν σας. Εκεί, λοιπόν, που τρέχετε με την ομάδα σας και κυνηγάτε τερατάκια, ξαφνικά ακούτε κάτι ουρλιαχτά και ένας από την ομάδα σας αρχίζει και μεταμορφώνεται σε thing, οπότε αδειάζετε πάνω του όλη την καραμπίνα. Μέσω ενός ειδικού -εύκολου στη χρήση- μενού μπορείτε να καθορίζετε τι ενέργειες των συνεργατών σας. Το A.I. τους είναι αρκετά καλό και δεν θα συναντήσετε προβλήματα.



Το πολύ πωρωτικό με αυτό το παιχνίδι είναι ότι συνέχεια σε κρατάει σε ένταση και σε συγκρατημένη αγωνία και αυτό διότι: α) δεν ξέρεις από πού θα σου έρθει ο επόμενος αντίπαλος, β) θα είναι ένας ή καμιά 20αριά; γ) μήπως ένα από τα μέλη της ομάδας σας είναι και αυτός thing σε λανθάνουσα κατάσταση; και δ) ποτέ μα ποτέ δεν θα σας φτάνουν τα πυρομαχικά και τα medikits (για να θεραπεύεστε).

Κλείνοντας, να σταθώ στη save engine του παιχνιδιού, η οποία δεν σας επιτρέπει να κάνετε quicksave όπου γουστάρετε, κάνοντας το παιχνίδι γελοιωδώς εύκολο. Αντίθετα, υπάρχουν συγκεκριμένα σημεία σε κάθε χάρτη (κασετόφωνα) όπου ΜΟΝΟ εκεί μπορείτε να κάνετε save. Προσωπικά θεωρώ ότι μόνο με μια τέτοια save engine θα μπορούσε να παιχθεί σοβαρά το παιχνίδι. Σίγουρα το γεγονός ότι πρέπει να καθηλώνεσαι για να παίζεις περισσότερες ώρες, ίσως εκνευρίσει κάποιους, αλλά μια φυσιολογική save ρουτίνα θα

Η ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ!



έκοβε στο μισό τις ώρες gaming του The Thing. Δεν έχει που δεν έχει multiplayer (τεράστιο μείον), εάν είχε και save ρουτίνα, σε 4 ώρες θα το είχατε τερματίσει και θα πηγαίνατε για καφεδάκι!



Από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού, όπου είστε στριμωγμένοι σε τρία δωμάτια και ορδές από τερατάκια σάς πολιορκούν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Θα μπορούσα να πω με σιγουριά ότι τα γραφικά του The Thing είναι από τα καλύτερα των ημερών μας. Σίγουρα δεν αγγίζουν τα υπερβολικά επίπεδα του Unreal Tournament 2003, όμως δεν μπορώ να φανταστώ τίποτα καλύτερο για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Τα εγκαταλελειμμένα εργαστήρια, ο παγετώνας της Ανταρκτικής, οι εκρήξεις, τα μοντέλα των χαρακτήρων, όλα μα όλα είναι καταπληκτικά. Οι σκηνές θανάτου είναι ψωμοτύρι σε κάθε δωμάτιο, καθώς το thing έχει κατασπαράξει τους πάντες και τα πάντα στο πέρασμά του! Ιδιαίτερη βάση, βέβαια, έχει δοθεί στη γραφική απόδοση των μορφών που παίρνει το the thing (κοινώς στα τερατάκια). Ιδίως τα πολύ μεγάλα τέρατα (τα bosses) είναι χάρμα οφθαλμών. Ωρες, ώρες απορώ πώς οι σχεδιαστές γραφικών των τεράτων αυτών μπορούν να κυκλοφορούν (ελεύθεροι) ανάμεσα σε άλλα φυσιολογικά άτομα. Με τέτοια διεστραμμένη φαντασία που έχουν, έπρεπε να ήταν στην απομόνωση και να φτιάχνουν παιχνίδια...



Στον ήχο τα πράγματα είναι πολύ πιο εντυπωσιακά. Θα έλεγα μετά βεβαιότητας ότι σχεδόν το 70% της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού οφείλεται καθαρά και μόνο στον κορυφαίο ήχο! Τα μουσικά κομμάτια του παιχνιδιού είναι από την ταινία και μοιάζει σαν να σου ψιθυρίσει η μουσική ότι στην επόμενη γωνία κρύβεται ένα ακόμα τέρας ή ακόμη μία έκπληξη... Και όταν έρθει η στιγμή εκείνη, ακούγονται ουρλιαχτά από τα τέρατα, ανεβαίνει η ένταση της μουσικής, εκπυρσοκροτούν τα όπλα, σκάνε οι βόμβες και κάνετε load, γιατί πάνω στον πανικό σας έχετε χάσει :).

THE END

Οι εμπειρίες που αποκόμισα από το The Thing ήταν καταπληκτικές. Εζησα μια μοναδική περιπέτεια (εφάμιλλη του Max Payne) στην οποία εγώ ήμουν ο ήρωας του Hollywood. Ομως, η κραυγαλέα απουσία του multiplayer επαληθεύει ότι ήταν ακόμη μία προχειροδουλειά. Τι εννοώ; Πολύ απλά ότι το The Thing είναι ένα παιχνίδι που βγήκε για κονσόλες και PCs... όχι ένα παιχνίδι που βγήκε σε PC και κονσόλες. Ετσι εξηγούνται πολλά ύποπτα σημεία, όπως η παράξενη save engine (όταν πεθάνεις για να κάνεις load, πρέπει να πας πίσω και exit στο main menu. Δεν υπάρχει άμεσα επιλογή!) και η παντελής απουσία του multiplayer. Διστάζω να φανταστώ πόση πώρωση θα ήταν να υπήρχε multiplayer co-op επιλογή, όπου παίκτες θα μπούκαραν σε βάσεις γεμάτες με τρομακτικά τερατάκια!

Προς Θεού, όμως, μη νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι απογοήτευση. Απλώς θέλω να τονίσω ότι κανείς δεν ασχολήθηκε με τα features του PC, απλώς μετέφεραν τον κώδικα "αυτούσιο" από τις κονσόλες. Το The Thing είναι απίστευτα καλό (εξάλλου και το Max Payne δεν είχε multiplayer), απίστευτα τρομακτικό και απίστευτα εθιστικό, κοινώς "απίστευτα" στον κύβο! Για τους fans των action και horror games, το The Thing αποτελεί έναν πολύ σημαντικό σταθμό. Είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει απόλυτη δράση (φανταστείτε να είστε παγιδευμένοι σε 3 δωμάτια και από παντού να μπουκάρουν εξωγήινοι), σας τρομάζει, σας αγχώνει και σας κάνει να σκέφτεστε για εναλλακτικές μεθόδους για να ξεπεράσετε τα διάφορα εμπόδια (έχει και μια δόση puzzle solving). Νομίζω ότι πρόκειται για το καλύτερο horror game της χρονιάς!

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
89	94	98	90	70	93

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι που χάνει πολύ από την έλλειψη του multiplayer. Αφού το τερματίσετε, θα το ξεχάσετε...

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

Wizardry 8

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 233MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000/XP, DIRECTX 7, 4x CD-ROM DRIVE, 8MB DIRECT3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 7 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16 BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 7 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Πόσο καιρό μπορεί να περιμένει κάποιος για να έρθει στη χώρα του πρωτότυπο ένα από τα κορυφαία RPGs όλων των εποχών; Τρεις μήνες, οκτώ μήνες; Εγώ περίμενα έναν ολόκληρο χρόνο μήπως αξιωθεί κάποια αντιπροσωπία να φέρει πρωτότυπο και σε μαζική εισαγωγή το εξαιρετικό Wizardry 8. Πρόκειται χωρίς αμφιβολία για τον κορυφαίο τίτλο της σειράς, ο οποίος διαθέτει ένα gameplay που δεν βλέπουμε πια στα σημερινά RPGs. Μη βιαστείτε να μιλήσετε για υπερβολή. Βρείτε το, παίξτε το και τότε είμαι σίγουρος ότι απλώς... θα συμφωνήσετε μαζί μου.



Ένα RPG με κορυφαίο gameplay



Δημιουργώντας την ομάδα σου.

Θετικά

- Απίστευτα εξαιρετικό gameplay
- Μοναδικός εθισμός
- Εξαιρετική ποικιλία χαρακτήρων που δημιουργείς
- Υψηλός βαθμός replayability

Αρνητικά

- Όχι και τόσο κορυφαία γραφικά

Το Wizardry 8 με ξελόγιασε σχεδόν αμέσως, το κατέταξα στα 10 καλύτερα RPGs όλων των εποχών που έχω παίξει και διεκδικεί μία θέση, μαζί με 3-4 άλλα, ακριβώς πίσω από αυτό που θεωρώ ως το κορυφαίο όλων των εποχών, το Ultima Underworld.

Η σειρά των Wizardry ήταν ανέκαθεν από τις πιο αγαπημένες μου. Ειδικά το Wizardry 5 είναι από τα κορυφαία RPGs που έχω παίξει έως τώρα. Η σειρά ξεχώριζε για μία σειρά από μοναδικούς λόγους. Κατ' αρχάς, διέθετε τους πιο πρωτότυπους χαρακτήρες που μπορούσε να πάρει κάποιος στην ομάδα του. Οι διάφοροι συνδυασμοί χαρακτήρων που μπορούσες να κάνεις σ' αυτά τα team based RPGs ξεπερνούσαν κάθε προηγούμενο. Τώρα τελευταία μερικά RPGs προσπαθούν να ενσωματώσουν χαρακτήρες που τα Wizardry παρουσίασαν πριν από 7-8 χρόνια! Η δράση τους ήταν ανέκαθεν πολύ πλούσια και το κυριότερο πολύ μεγάλη. Τέλος, η σειρά ξεχώριζε για τα μοναδικά σχεδιασμένα φινάλε των παιχνιδιών, γεγονός που δεν έχει παρατηρηθεί σε κανένα άλλο RPG. Κάθε τίτλος διέθετε 3-4 εναλλακτικά φινάλε, ανάλογα με την ομάδα που είχες και τη δράση που είχες ακολουθήσει σε καίρια - κομβικά σημεία!

Τι άλλο θέλετε να πω; Το Wizardry 8 με ξελόγιασε σχεδόν αμέσως, το κατέταξα στα 10 καλύτερα RPGs όλων των εποχών που έχω παίξει και διεκδικεί μία θέση, μαζί με 3-4 άλλα, ακριβώς πίσω από αυτό που θεωρώ ως το κορυφαίο όλων των εποχών, το Ultima Underworld.

ΣΕΝΑΡΙΟ

"Το σύμπαν είναι στα πρόθυρα αλλαγών. Τεράστιες δυνάμεις ετοιμάζονται για την τελική σύγκρουση. Μία μικρή ομάδα πρώων-adventurers από πολύ μακριά πρέπει να βυθιστεί σ' αυτή την καταιγίδα για να αποκαλύψει τα για πολύ καιρό καλά κρυμμένα μυστικά του Ascension. Μία νέα εποχή είναι σχεδόν έτοιμη να ξεκινήσει."

Από το manual του Wizardry 8

Το Wizardry 8 τοποθετείται χρονικά αμέσως μετά το Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant. Ο περιβόητος Dark Savant έχει κλέψει ένα πανίσχυρο artifact και εσύ με

Ξέρετε ότι...

...με αυτό το πραγματικά επικό φινάλε η σειρά των Wizardry, εκτός απροόπτου, τερματίζει οριστικά; Η καναδική Sir-Tech έκλεισε, αν και λέγεται ότι πρόλαβε και πούλησε τον τίτλο των Wizardry σε μία άλλη εταιρεία.



Δείγμα του inventory και των χαρακτηριστικών σου.



Μιλώντας μ' έναν χαρακτήρα.



Κερδίζοντας επίπεδο στους χαρακτήρες σου.

την ομάδα σου είστε μερικοί απ' όλους αυτούς που ψάχνουν να το βρουν. Ταξιδεύεις στον πλανήτη Dominus για να βρεις και να πάρεις το μοναδικό αυτό artifact, το Astral Dominae (περιέχει το μυστικό της ζωής) και να σώσεις τον κόσμο από την καταστροφή. Για να πετύχεις στην αποστολή σου, πρέπει να βρεις 3 ξεχωριστά αντικείμενα, τα Destiny Dominus, Chaos Moliri και το Astral Dominae. Φυσικά, θα πρέπει να αναμετρηθείς μια για πάντα με τον τρομερό αντίπαλό σου, το διαβολικό Dark Savant, για να ανεβείς στον Cosmic Circle και να γίνεις... θεός!

Fan sites

- http://www.wizardry8.com
- http://www.sir-tech.com/cgi-bin/ikonboard2/ikonboard.cgi
- http://www.tgeweb.com/ironworks/wizardry8/index.shtml
- http://www.softwarespecialties.com/cgi-bin/rpgforum/dcboard.cgi?az=list&forum=DCForumID19&conf=DCConfID6

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Ως τους τρίτους κατά σειρά Messengers, η ομάδα σου αποτελείται από 6 χαρακτήρες που μπορείς να δημιουργήσεις εσύ ο ίδιος ή να διαλέξεις από αυτούς που διαθέτει το παιχνίδι. Αργότερα μπορείς να προσθέσεις δύο ακόμη NPCs χαρακτήρες, φτάνοντας στο συνολικό αριθμό των 8 μελών.

Η δημιουργία των χαρακτήρων ήταν πάντοτε ξεχωριστή στα Wizardry και, φυσικά, το τελευταίο της σειράς δεν ήταν δυνατόν να αποτελέσει εξαίρεση. Ετσι, έχεις να διαλέξεις ανάμεσα σε 11 races και 15 classes, οι οποίοι δίνουν σχεδόν αμέτρητους συνδυασμούς.

Οι races περιλαμβάνουν τις Dracons, Dwarves, Elves, Faeries, Felpurrs, Gnomes, Hobbits, Human, Lizardmen, Mooks και Rawulfs. Οι classes περιλαμβάνουν τις Alchemist, Bard, Bishop, Fighter, Gadgeteer, Lord, Mages, Monk, Ninja, Priest, Psionic, Ranger, Rogue, Samurai και Valkyrie.

Το να ανεβάζεις χαρακτήρες είναι από τα καλύτερα μέρη του Wizardry 8. Μπορείς ν' ανεβάζεις τα στατιστικά τους και ν' αλλάζεις, αν θέλεις, την class τους, αν και τώρα πια υπάρχουν περιορισμοί στον τομέα αυτό, οι οποίοι δεν υπήρχαν στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Τα skills μπορείς να τα ανεβάζεις είτε χρησιμοποιώντας τα συνέχεια είτε χρησιμοποιώντας τα allocating points όταν κερδίζεις ένα επίπεδο. Abilities μπορείς μόνο ν' ανεβάσεις όταν ανεβάσεις επίπεδο και έχοντας έναν περιορισμένο αριθμό που μπορείς να χρησιμοποιήσεις σ' αυτά.

Οι λεγόμενοι Non-Player Characters (NPC) μπορούν να σκοτωθούν, αλλά πρόσεξε καλά γιατί, αν φύγουν από τη μέση, τότε χάνονται οριστικά από το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να σου προκαλέσει πρόβλημα, μια και πολλές φορές κουβαλάνε πολύτιμα αντικείμενα που έτσι κινδυνεύεις να χάσεις μια για πάντα.

Ο καλύτερος τρόπος για να αναπτύξεις δημιουργικά τους χαρακτήρες σου είναι να τους κάνεις ειδικούς σε κάτι. Το να μοιράζεις πόντους σε διάφορα skills αποτελεί χάσιμο πολύτιμης ενέργειας. Πρέπει να μάθεις να βάζεις τους πόντους εκεί όπου ο χαρακτήρας σού "δείχνει" ότι πρέπει να τους βάλεις.

Ετσι, στους fighters πρέπει να βάζεις τους πόντους στα Close Combat, Ranged Combat, Sword και Bow. Αν σκοπεύεις να χρησιμοποιήσεις two-weapon fighting, τότε βάλε πόντο και στο Dual Weapons. Τα Strength, Dex, Speed και Senses είναι πολύτιμα στατιστικά στις μάχες, έτσι βάλε και εκεί πόντους. Να ξέρετε ότι η καλύτερη Fighter race είναι ο Dracon, ακολουθούμενος από τον Lizardman.

Καθαροί spellcasters είναι οι Psionic, Alchemist, Mage, Priest και Bishop. Από την αρχή πρέπει να τους εξειδικεύσετε στα spells που επιθυμείτε. Διαβάστε οπωσδήποτε τις σελίδες 102-108 του manual. Εκεί θα δείτε ποια spells

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ PATCHES

Για άγνωστους σε μένα λόγους το παιχνίδι αρχικά αρνιόταν να τρέξει και εβγαζε ένα μήνυμα ότι δεν μπορούσε να αντιγράψει κάτι αρχεία. Δοκίμασα ένα DVD-ROM, ένα Atapi CD-ROM, SCSI CD-ROM και μόνο σ' ένα SCSI CD-Writer μπόρεσα να το τρέξω. Ισως το συγκεκριμένο CD, το δεύτερο, να έχει κάποια προβλήματα ευαισθησίας, ποιος ξέρει;
Από την άλλη μεριά, η εταιρεία έχει εδώ και μερικούς μήνες κυκλοφορήσει το patch Wiz8Patch2001_12_23_release.zip Οπως λέει η ίδια, αν τα CDs του παιχνιδιού που θα έχετε στα χέρια σας γράφουν πάνω στο CD label ότι είναι η version # 1.2.4, τότε ΔΕΝ χρειάζεστε το συγκεκριμένο patch. Αν, όμως, πάνω στο CD label ΔΕΝ αναγράφεται καμία version, τότε πρέπει οπωσδήποτε να κατεβάσετε το συγκεκριμένο patch.

ALCHEMY & POTIONS

Οι classes που μπορούν να μάθουν Alchemy έχουν ένα special bonus, το οποίο δεν αναφέρεται στο κατά τ' άλλα εξαιρετικό manual του παιχνιδιού: την ability να ανακατεύεις υπάρχοντα potions ή powders για να δημιουργείς νέα. Μερικά από αυτά είναι τα παρακάτω:

Acid Bomb Stink Bomb + Boom Bomb
Canned Elemental Ice Bomb + Fire Bomb
Cure Disease Heavy Heal + Cure Light Condition
Cure Poison Light Heal + Poison Reduction
Guardian Angel Light Heal + Bless
Heavy Heal Light Heal + Moderate Heal
Pandemonium Powder Sneeze Powder + Flash Powder
Pickmeup Moderate Heal + Moderate Stamina
Renewal Heavy Heal + Cure Disease
Restoration Heavy Heal + Heavy Stamina
Resurrection Powder Renewal + Magic Nectar
Skeleton Powder Desiccation Dust + Concussion Powder

Το να κατασκευάσεις ένα potion είναι πολύ απλό. Πάρε το συστατικό που σε ενδιαφέρει στον κέρσορά σου και κάνε κλικ στο "merge" icon και εν συνεχεία κλικ στο άλλο συστατικό που θέλεις.

θέλετε και σημειώστε τη "σχολή" στην οποία αυτά ανήκουν, π.χ. Fire, Water, Divine κ.λπ.

Οι Rogues πρέπει να βάλουν πόντους στα Lockpicking, Close Combat, Ranged Combat, Stealth και Bow. Αυτή η class μπορεί επίσης να πολεμήσει με Dual Weapons και, αν το ένα από αυτά είναι σπαθί, τότε ο Rogue μπορεί να γίνει ένας πολύ επιθετικός πολεμιστής.



Δείγμα του χάρτη του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Wizardry 8 είναι προοπτικής πρώτου προσώπου και, αν και έχουν κατακριθεί από πολλούς, προσωπικά τα βρήκα αρκετά καλά, με ενδιαφέρουσες τοποθεσίες και πολύ καλούς χαρακτήρες. Όσο περισσότερο προχωρούσα στο παιχνίδι τόσο πιο πολύ μου άρεσαν και δενόμουν μαζί τους. Όλα τα τέρατα περιέχουν σημαντικές λεπτομέρειες, ενώ σχεδόν όλες οι μεγάλες "τοποθεσίες" είναι μοναδικές. Το κυριότερο πλεονέκτημά τους είναι ότι μπορούν και αποδίδουν πάρα πολύ καλά τη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι βάλτοι αποδίδουν εξαιρετικά την ομιχλώδη ατμόσφαιρά τους, ενώ δεν υπάρχει περίπτωση να μη νιώσεις κλειστοφοβία μέσα στα διάφορα dungeons και στις σπηλιές. Σημειώστε ότι το Wizardry 8 τρέχει σε αναλύσεις από 640x480 μέχρι 1.600x1.280 σε 32 bit χρώμα!

Ο ήχος είναι, επίσης, αρκετά καλός, χωρίς όμως ταυτόχρονα να είναι κάτι εξαιρετικό. Τα background μουσικά θέματα αλλάζουν ανάλογα με τη γενικότερη τοποθεσία που βρίσκεσαι. Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ προσεγμένα. Οι ομιλίες των χαρακτήρων σου αλλά και των NPC είναι, επίσης, πολύ καλές.

Το System Interface από πρώτη ματιά φαίνεται κάπως περίπλοκο. Η κίνησή σου μπορεί να γίνει με τα πλήκτρα ή το mouse. Προσωπικά πάντοτε προτιμώ το χειρισμό της κίνησης με τα πλήκτρα. Όλες οι οθόνες του Inventory είναι προσβάσιμες κάνοντας δεξί κλικ με το mouse. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε διάφορα αντικείμενα ή στατιστικά, πάντοτε θα παίρνεις κάποια περιγραφή. Το Wizardry 8 περιέχει μία quick-save και μία quick-load επιλογή, ενώ σημειώστε ότι μπορείτε να το παίζετε και σχεδόν full screen, κλείνοντας όλα τ' ανοικτά παράθυρα.

Το manual είναι εξαιρετικό από κάθε πλευρά. Είναι από τα μεγαλύτερα που έχω δει σε παιχνίδια του είδους και περιέχει

ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΧΩΡΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ





Πολεμώντας μερικά τέρατα στην αρχή του παιχνιδιού.

οτιδήποτε θα ήθελε να δει κάποιος σε ένα αντίστοιχο manual.

ΜΑΓΕΙΑ

Η μαγεία στο Wizardry 8 είναι χωρισμένη σε 4 spellbooks: των Alchemists, Priests, Mages και Psionics. Τα spells είναι επίσης διαιρεμένα σε έξι realms of magic, τα: fire, water, air, earth, mental και divine. Υπάρχουν επτά επίπεδα spells, τα οποία μπορείς να μάθεις είτε χρησιμοποιώντας βιβλία που βρίσκεις ή εκπαιδευόμενος χρησιμοποιώντας το spell credit που οι χαρακτήρες κερδίζουν κάθε φορά που ανεβάζουν level. Αποφασίζοντας ποιο spell θέλεις να μάθεις, π.χ. το Heal Wounds, και βρίσκοντας το realm του spell αυτού (στην πιο πάνω περίπτωση για το Heal Wounds είναι το Divine), ο παίκτης μπορεί να προσθέσει πόντους στην Divine school έτσι ώστε ν' ανεβάσει το spell's ability. Ανεβάζοντας τα κατάλληλα skills, τα αντίστοιχα spells αναπτύσσονται σε δύναμη και διάρκεια. Με αρκετή υπομονή από ένα σημείο και μετά μπορείς να έχεις μία πραγματική μαγική δύναμη πυρός στη διάθεσή σου. Από το μέσον περίπου του παιχνιδιού και μετά θα πάρεις μερικά πανίσχυρα spells, τα οποία επιφέρουν μεγάλη ζημιά στους αντιπάλους σου. Μέχρι τότε, όμως, πρέπει να κοιτάξεις να αναπτύξεις δύο κύριες κατηγορίες spells.

Η πρώτη αφορά στα επιθετικά spells σου. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις στην αρχή είναι να μάθεις μία σειρά spells, όπως τα Paralyze, Freeze Flesh, Freeze All, Web, Sleep, Silence και Insanity. Σκοπός σου είναι να εξουδετερώνεις στο βαθμό του δυνατού τον αντίπαλό σου έτσι ώστε να μπορείς να τον σκοτώσεις πιο εύκολα.

Πολύ σημαντικά αμυντικού χαρακτήρα spells είναι τα Magic Screen, Soul Shield, Element Shield, Enchanted Blade, Missile Shield και Armor Plate. Μην τα αφήσεις ποτέ έξω από την πρακτική σου. Ειδικά τα Armor Plate και Enchanted Blade πρέπει να είναι ενεργά συνεχώς!

ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ ΧΩΡΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΕΡΑΤΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΜΑΧΕΣ - ΔΡΑΣΗ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Οι μάχες στο Wizardry 8 μπορεί να γίνουν με δύο τρόπους. Είτε με ένα καθαρό turn based σύστημα είτε με ένα συνεχές turn based σύστημα. Επειδή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα δίνεις μάχες με καταιγιστικό ρυθμό και σχεδόν δεν θα μπορείς να πάρεις ανάσα, πρέπει να εξοικειωθείς ανάμεσα στα δύο αυτά συστήματα μαχών, μια και θα τα χρειαστείς και τα δύο.

Ο καλύτερος τρόπος για να πολεμάς σε κλειστούς χώρους είναι να έχεις εξασφαλισμένα τα νώτα σου, να έχεις στην πρώτη γραμμή πολεμιστές και στα μετόπισθεν τους μάγους. Προβλήματα θα αντιμετωπίσεις σε μάχες που θα δώσεις σε ανοικτούς χώρους, όπου συχνά θα πολεμάς μέχρι και 20 αντιπάλους, οι οποίοι θα προσπαθούν να σε περικυκλώνουν. Πρόβλημα στις μάχες που θα δίνεις είναι και το γεγονός ότι από την οκταμελή ομάδα σου τις περισσότερες φορές πολεμούν σε μάχη σώμα με σώμα μόνο 4-5, κάνοντας τις μάχες αυτές εξαιρετικά επικίνδυνες. Γι' αυτό ακριβώς πρέπει να σώζεις πάρα πολύ συχνά, για την ακρίβεια όσο πιο συχνά μπορείς.

Η δράση είναι αρκετά πλούσια. Μην ξεχνάμε ότι το Wizardry 8 είναι ένα dungeon crawl RPG. Η δράση του είναι τελείως ανοικτή και οι παίκτες μπορούν να εξερευνήσουν όποια περιοχή επιθυμούν, σχεδόν χωρίς κανέναν περιορισμό.

Ακολουθώντας τη βασική πορεία για το κεντρικό quest, θα χρειαστείς πάρα πολύ χρόνο, μια και το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο σε διάρκεια δράσης. Μόνο για το κεντρικό quest χρειάστηκα περί τις 80 ώρες παιχνιδιού. Τώρα πια ξαναπαίζω το παιχνίδι με μία άλλη ομάδα και πιστεύω να τα καταφέρω καλύτερα.

Αρκετές φορές θα βρεθείς σε δίλημμα για το ποια δράση είναι η σωστή. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι σε ένα σημείο, για να ξαναφέρεις στην ομάδα σου ένα απαχθέν μέλος της, πρέπει είτε να σκοτώσεις τον απαγωγέα είτε να ολοκληρώσεις μία αποστολή που αυτός σου αναθέτει. Διαλέγεις και πράττεις ανάλογα.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Wizardry 8 είναι από τα καλύτερα, μεγαλύτερα, πιο εθιστικά και ψυχαγωγικά CRPGs που έχω παίξει τα τελευταία χρόνια. Η δράση του κυλάει ομαλά και αν το ξεκινήσεις, δεν θα θέλεις να το σταματήσεις με τίποτα.

Λόγω του εξαιρετικού συστήματος δημιουργίας χαρακτήρων που διαθέτει, δεν υπάρχει περίπτωση να μην προσπαθήσεις να το ξαναπαίξεις με μία άλλη ομάδα αυτή τη φορά.

Πρόκειται για ένα πραγματικό "διαμάντι" και σας συνιστώ να μην το χάσετε με τίποτα. Είμαι σίγουρος ότι θα με θυμηθείτε.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΕΘΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ	MANUAL
97	90	90	90	90	99	99	99

Χωρίς καμία αμφιβολία πρόκειται για το RPG με την κορυφαία, από πολλές πλευρές, δράση του τελευταίου χρόνου. Ολα τ' άλλα σχόλια περιττεύουν. Δεν πρέπει να υπάρξει κανείς φίλος των CRPGs που να μη δει αυτό το, τελευταίο μάλλον, επεισόδιο στην ξεχωριστή και μοναδικά εθιστική σειρά των Wizardry.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II, 64MB RAM, DIRECT 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 200MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECTX 7.0, 4x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 95/98/2000/ME/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Ο νέος κρίκος στην αλυσίδα των παιχνιδιών Delta Force της Novalogic φέρει τον τίτλο Task Force Dagger και αφιερώνεται, σύμφωνα με τις ανακοινώσεις της εταιρείας, σε όλους εκείνους τους άνδρες και τις γυναίκες που ρίσκαραν τη ζωή τους στο Αφγανιστάν για την παγκόσμια ελευθερία και δικαιοσύνη. Είπατε τίποτα;

Ενας φίλος απ' τα παλιά



Να που ήδη έφτασε στα χέρια του απλού gamer το πρώτο παιχνίδι που πραγματεύεται τις "απελευθερωτικές" μάχες των Αμερικανών στρατιωτών στο Αφγανιστάν! Χωρίς να θέλω να πολιτικολογήσω, ιδιαίτερα μέσα από ένα έντυπο όπως το "PC Master", δεν θα μπορούσα να αφήσω ασχολίαστο το εισαγωγικό σημείωμα του manual της Novalogic που συνοδεύει το παιχνίδι. Το να χαρακτηρίζεις έναν ολόκληρο λαό τρομοκράτες και επικίνδυνο για την παγκόσμια ειρήνη, σχόλια που θα διαβάσουν κυρίως πολλά μικρά παιδιά, τείνει περισσότερο σε απόσπασμα από προπαγανδιστικό σημείωμα παρά σε παρουσίαση του υποτυπώδους σεναρίου που φέρει το παιχνίδι.

Η ιστορία της σειράς Delta Force είναι μακρά και η Novalogic έχει επενδύσει ποικιλοτρόπως πολλά επάνω της. Η μεγάλη απήχηση που είχαν στην κοινότητα των gamers τα δύο πρώτα κεφάλαια της σειράς, τα Delta Force 1 και 2, έδωσαν το πράσινο φως για μια αλυσίδα τίτλων κάτω από την σκέπη του ονόματος Delta Force, που, απ' ό,τι όλα δείχνουν, έχει πολλούς κρίκους ακόμα με την παρουσίαση του επίσημου trailer για το



Καλή η προσπάθεια για αποτύπωση του εδάφους του Αφγανιστάν, αλλά δυστυχώς τα "δυτικού τύπου" δέντρα χαλάνε την εικόνα.

Θετικά

- Πολλά όπλα
- Μικρές υπολογιστικές απαιτήσεις
- Καλό multiplayer

Αρνητικά

- Εκνευριστικά... ηλίθιοι εχθροί
- Ξεπερασμένα γραφικά
- Καθόλου ρεαλιστικό
- Ίδιο με το Land Warrior

Η ξεπερασμένη μηχανή γραφικών, η πολύ κακή A.I. των αντιπάλων και η έλλειψη ρεαλισμού είναι σοβαρά ψεγάδια σε ένα tactical shooting game του 2002.

επερχόμενο Delta Force: Black Hawk Down. Τα πρώτα παιχνίδια κατάφεραν να κερδίσουν τις εντυπώσεις με τη χρήση πραγματικών όπλων, τη δόλια τέχνη του sniping και το γρήγορο... ξεκαθάρισμα λογαριασμών με τους αντιπάλους.

Σίγουρα οι περισσότεροι θυμούνται τον τρίτο κρίκο αυτής της αλυσίδας που παρουσιάστηκε προ διετίας και σταμάτησε το αριθμητικό μέτρημα, το Delta Force: Land Warrior. Και ενώ ο πρόγονος Land Warrior χαρακτηριζόταν ιδιαίτερα καλός και αξιοπρεπής για την εποχή που λανσαρίστηκε, δεν μπορούμε δυστυχώς να πούμε το ίδιο και για τον απόγονο Task Force Dagger, που μοιάζει έντονα ετεροχρονισμένος. Βλέπετε, ανταγωνιστικοί τίτλοι όπως οι SWAT 3, Operation Flashpoint και Ghost Recon είναι κατά πολύ ανώτεροι, πιο άρτια σχεδιασμένοι και ρεαλιστικοί από το τελευταίο... παιδί της Novalogic, που απλώς δεν μπορεί να συγκριθεί καν μαζί τους.

Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Στο Task Force Dagger, λοιπόν, κατευθύνεστε στην περιοχή του Αφγανιστάν για να λάβετε μέρος στις επιχειρήσεις των Αμερικανών, στο πλαίσιο της Operation Enduring Freedom, κάτι που σε ορισμένους μπορεί να ακούγεται (πέραν των όσων ανέφερα στο εισαγωγικό) και ως προσπάθεια να κερδίσει έσοδα η Novalogic από τα τραγικά γεγονότα που σημάδεψαν τον κόσμο.

Στο Task Force Dagger καλείστε, μεταξύ άλλων, να καταστρέψετε τα SAM sites του Kandahar, να αιχμαλωτίσετε και να ανακρίνετε τον τοπικό διοικητή του Mazar-e Sharif και να βοηθήσετε να δραπετεύσει από το Bagh-e Daud ένας δημοσιογράφος. Παρά τη φαινομενική ποικιλία των αποστολών, το κλειδί της επιτυχίας είναι το ίδιο: πλησιάζεις το εχθρικό στρατόπεδο, σκοτώνεις με το sniper μερικούς τύπους οι οποίοι απλώς κάθονται ακίνητοι, εισχωρείς στη βάση, σκοτώνεις ακόμα μερικούς τύπους οι οποίοι επίσης κάθονται ακίνητοι και, τέλος, είτε ανατινάζεις κάτι είτε κλέβεις κάποια σημαντικά έγγραφα. Το γεγονός, μάλιστα, ότι όλα αυτά τα φοβερά και τρομερά τα κάνεις μόνος σου, χωρίς τη βοήθεια κάποιων συμ-

Αν σας άρεσε...

...ξαπλώστε σε σκιερό μέρος, πάρτε μια ασπιρίνη και περιμένετε να σας περάσει. Πέρα από την πλάκα, δοκιμάστε καλύτερα κάποιο από τα Rainbow Six, το Ghost Recon ή το Operation Flashpoint και νιώστε πώς πρέπει να είναι ένα tactical shooting game.

Ξέρετε ότι...

...η Novalogic έχει ήδη έτοιμο τον επερχόμενο Delta Force τίτλο της; Θα ονομάζεται Black Hawk Down και, όπως επιβεβαιώνει περίτρανα ο τίτλος του, θα είναι εμπνευσμένο από την ομώνυμη ταινία. Μια πρώτη γεύση μπορείτε να πάρετε από το trailer που έχει ανεβάσει η Novalogic στο site της.



Από σχεδόν 2 χιλιόμετρα μακριά μπορείς να σκοτώσεις τους αντιπάλους σου με το M82A1 Barett. Ακούς εκεί zoom με 12x!

DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΟΠΛΑ ΣΑΣ

Στο Task Force Dagger θα συναντήσετε μια πλειάδα από όπλα, το συνδυασμό τον οποίων καλείστε να διαλέξετε στην αρχή κάθε αποστολής. Σε ορισμένες πίστες, βέβαια, μπορείτε να τον αλλάξετε καθ' οδόν, όταν βρείτε κάποια αποθήκη όπλων. Στη διάθεσή σας έχετε 16 primary όπλα, 3 secondary, 6 πιστόλια, 3 διαφορετικούς τύπους εκρηκτικών, 2 τύπους χειροβομβίδων, καθώς και αλεξίσφαιρο γιλέκο. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να καλέσετε αεροπορική επιδρομή, υποδεικνύοντας το στόχο στα βομβαρδιστικά με ακτίνα laser, ενώ πολύ χρήσιμο εργαλείο στη διάθεσή σας είναι η κατασκοπευτική κάμερα ενός τηλεκατευθυνόμενου αεροσκάφους (UAV) που εκτελεί πτήσεις πάνω από την περιοχή δράσης. Ας δούμε μερικά από τα όπλα που θα συναντήσετε στο Task Force Dagger.



OICW: Το all round assault rifle του παιχνιδιού. Διαθέτει μικρό zoom και εκτοξευτή χειροβομβίδων.



PSG-1 SD: Το απόλυτο εργαλείο για αθόρυβες διεισδύσεις στα εχθρικά στρατόπεδα.



M82A1 Barett: Το δραστικό βεληνεκές του αγγίζει τα 1.800 μέτρα και το zoom του φτάνει τα 12x!



AW Sniper: Αρκετά σταθερό και αξιόπιστο τουφέκι με επίσης μεγάλο βεληνεκές (1Km).



FN MAG: Για να πετσοκόψετε και τα λιγοστά δέντρα του Αφγανιστάν.



AK-47: Δεν νομίζω ότι χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις το τουφέκι-θρύλος του αιώνα μας.

μάχων που θα έλεγχε ο υπολογιστής (όπως γίνεται σε όλα τα tactical shooting games), αποτελεί το πρώτο "αγκάθι" στο ρεαλισμό του παιχνιδιού, κάτι για το οποίο θα μιλήσουμε εκτενέστερα στη συνέχεια.

Για να πολεμήσετε όλους αυτούς τους εχθρούς, στην εισαγωγή του παιχνιδιού έχετε την ευκαιρία να διαλέξετε μεταξύ 10 διαφορετικών ανδρών, ισάριθμων ομάδων των Special Forces. Στο ανάλογο μενού βλέπετε ποιος είναι ο ρόλος του κομάντο σας (Sniper, Heavy Gunner, Close Quarters Battle, Grenadier και Medic σε multiplayer μόνο), με ποια όπλα είναι καλύτερος ώστε να τα επιλέγετε στην αρχή κάθε αποστολής, ενώ βλέπετε και κάποια ειδικά "χαρίσματα" που τον συνοδεύουν (π.χ. ταχύτητα, ικανότητα στο έρπειν, σταθερότητα με sniper). Τώρα, το γεγονός ότι οι καταδρομείς και οι πεζοναύτες αντέχουν μεγαλύτερο damage οφείλεται μάλλον στο ότι είναι πιο σκληρόπετσοι από τους άλλους, ενώ η κολυμβητική δεινότητα των μελών της Seal Team 6 μάλλον είναι άχρηστο skill στα βουνά του Αφγανιστάν...

Fan sites

- http://www.novalogic.com
- http://www.taskforcedagger.com
- http://www.dfbarracks.com
- http://www.landwarrior.org

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Αφού, λοιπόν, διαλέξετε χαρακτήρα, μπορείτε στο single player mode είτε να παίξετε την campaign του παιχνιδιού είτε κάποιες από τις λεγόμενες quick missions που υπάρχουν. Ο χειρισμός γίνεται με τον πατροπαράδοτο συνδυασμό του πληκτρολόγιου και του ποντικιού ή μόνο με το πληκτρολόγιο. Τα πλήκτρα μπορεί να είναι πάρα πολλά, αλλά στην πράξη ο χειρισμός είναι πολύ εύκολος.

Οσοι από εσάς έχετε παίξει το Land Warrior σίγουρα θα θυμάστε την πολύ κακή A.I. των εχθρών σας. Η... μεγάλη βλακεία που τους έδερνε πολλές φορές έκανε το παιχνίδι να μοιάζει σαν πεδίο σκοποβολής χάρτινων στόχων παρά ως tactical shooting game. Το Task Force Dagger, δυστυχώς, δεν έχει κάνει σημαντικά βήματα προόδου στον συγκεκριμένο τομέα - εμένα μου φάνηκε ακριβώς ίδια η συμπεριφορά τους. Φωνάζουν χωρίς λόγο, προδίδοντας τη θέση



Βέβαια γίνονται σεισμοί στο Αφγανιστάν, δεν περιμέναμε όμως να τους αποτυπώσει η μηχανή γραφικών τόσο έντονα...



Με την nightvision ενεργοποιημένη ετοιμάζομαι να κατέβω από το ελικόπτερο.



Και πειρατές Αφγανούς έχει ο μπαξές. Είναι τρελοί, τελικά, αυτοί οι Αμερικανοί...



Ελέγχετε συχνά-πυκνά τα objectives σας, ώστε να μη χάνετε χρόνο άσκοπα, σκοτώνοντας οτιδήποτε κινείται - δεν χρειάζεται, δεν ασχολούνται μαζί σας.

τους, στέκονται απαθέστατοι τη στιγμή που σκοτώνεις έναν σύντροφό τους μέσα στο ίδιο δωμάτιο, ενώ δεν κάνουν καμία προσπάθεια να δουλέψουν ως ομάδα. Αν σας σκοτώσουν, τελικά, αυτό θα γίνει επειδή είναι αριθμητικά περισσότεροι και δεν προσέξατε όσο θα έπρεπε - πιθανώς επειδή βαρεθήκατε ακόμα μια από τα ίδια αποστολή.

Σε μια προσπάθεια το παιχνίδι να γίνει ρεαλιστικό, η Novalogic έβαλε διάφορα στοιχεία του πραγματικού κόσμου. Το crosshair ανοίγει καθώς τρέχετε, μειώνοντας την ακρίβειά σας όταν πυροβολείτε ταυτόχρονα, το όπλο κλοτσά, το scope του sniper ρυθμίζεται, ενώ ακόμα και ο άνεμος επηρεάζει την τροχιά της σφαίρας. Δυστυχώς, όμως, η πληθώρα των όπλων καταντά μειονέκτημα στο παιχνίδι. Είναι τόσα πολλά που δύσκολα μπορείς να εντοπίσεις τις διαφορές μεταξύ τους και ποιες είναι αυτές - αν υπάρχουν και δεν είναι μόνο στα χαρτιά. Πιστεύω ότι θα ήταν καλύτερα να υπήρχαν λιγότερα όπλα και να δοθεί μεγαλύτερο βάρος στις επιχειρησιακές διαφορές τους και στην τακτική που πρέπει να ακολουθείς με το καθένα.

Τέλος, ενάντια σε όποια προσπάθεια ρεαλισμού είναι το γεγονός ότι μπορείτε να πηδάτε από μεγάλα ύψη χωρίς ούτε καν να στραμπουλάτε τον αστράγαλό σας, ενώ επίσης μπορείτε να βγάλετε όλη την πίστα έρποντας χωρίς ο χαρακτήρας σας να κουράζεται - μήπως είναι γενετικά τροποποιημένος με DNA φιδιού;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Task Force Dagger έχει, όπως προείπαμε, την ίδια μηχανή γραφικών με το Land Warrior. Αυτό το καταλαβαίνεις αμέσως, αφού στο παιχνίδι συναντάς ξεπερασμένα γραφικά και σε μερικές περιπτώσεις προβληματικά. Τα textures είναι πολύ απλά και βαρετά και συχνά χάνουν τη λεπτομέρειά τους όταν πλησιάζετε πολύ κοντά σε κάποιον τοίχο, το εσωτερικό της πλειονότητας των κτηρίων είναι απαράδεκτα λιτό (χωρίς κάποια έπιπλα), οι εκρήξεις είναι επιεικώς αστείες, ενώ το έδαφος τρεμοπαίζει έντονα κάτω από τα πόδια σας όταν τρέχετε. Στα θετικά είναι μόνο το γεγονός ότι αυτή η παλιά μηχανή γραφικών μπορεί να απεικονίζει πολύ καλά τα επίπεδα των εξωτερικών χώρων, ενώ και ο φωτισμός είναι ικανοποιητικός σε όλα τα στάδια της ημέρας. Τελειώνοντας με τα γραφικά, να σας αναφέρω και ένα bug που εντόπισα, όταν περιπλανώμενος στο εσωτερικό ενός banker βρέθηκα ξαφνικά στην επιφάνεια! Και τηλεμεταφορά στην υπηρεσία των κομάντος; (LOL)

Ούτε, βέβαια, ο ήχος δεν διεκδικεί βραβείο. Η μουσική υπόκρουση απουσιάζει στη διάρκεια του παιχνιδιού και υπάρχει μόνο στο αρχικό μενού επιλογών. Οι πυροβολισμοί ακούγονται κάπως κούφιοι και έχουν την ίδια χροιά, είτε πυροβολείτε μέσα σε κλειστό χώρο είτε έξω - ευτυχώς κάθε όπλο έχει κάποια διαφορά στον ήχο που βγάζει. Πολύ θετικό είναι ότι οι εχθροί μιλάνε στη γλώσσα τους (έχω βαρεθεί πια τους αγγλόφωνους Γερμανούς), αλλά οι φωνές τους μπορούν να ακουστούν πεντακάθαρα ακόμα και αν είστε στο απέναντι βουνό.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Task Force Dagger είναι ένα παιχνίδι που θα μπορούσε να σταθεί αξιοπρεπώς έναντι του ανταγωνισμού εάν είχε παρουσιαστεί ως expansion pack του Land Warrior και, βέβαια, πολύ πολύ νωρίτερα. Η ξεπερασμένη μηχανή γραφικών που χρησιμοποιεί, η πολύ κακή A.I. των αντιπάλων, η έλλειψη ρεαλισμού είναι σοβαρά ψεγάδια σε ένα tactical shooting game του 2002. Ετσι, κάποια ομολογουμένως πρωτότυπα χαρακτηριστικά, όπως το UAV (βλ. box όπλα), δεν μπορούν από μόνα τους να σώσουν την κατάσταση και θάβονται, τελικά, κάτω από το βάρος αυτών των έντονων μειονεκτημάτων του τίτλου σε καίριους τομείς.

PC

On-line gaming

Το δυνατότερο σημείο των τίτλων Delta Force ήταν και είναι οι διαδικτυακές μάχες. Βέβαια, όσοι δεν είστε εκ των προνομιούχων να διαθέτετε τη νεότευκτη στη χώρα μας ADSL σύνδεση, οφείλω να σας προειδοποιήσω ότι το γνωστό lag κάνει έντονη την παρουσία του στο NovaWorld. Αφού, λοιπόν, συνδεθείτε στον server της Novalogic μέσα από το μενού του παιχνιδιού, διαλέξτε το χαρακτήρα σας και το ρόλο του και είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε κάποια από τα είδη multiplayer παιχνιδιού. Οι πιο παρατηρητικοί ήδη εντόπισαν ότι από το Task Force Dagger απουσιάζει η Cooperative επιλογή, η δυνατότητα δηλαδή παρέα με τους φίλους σας να κάνετε τις single player αποστολές, κάτι που ανεβάζει κατακόρυφα το ενδιαφέρον του παιχνιδιού. Ευτυχώς, το πήραν γραμμή οι προγραμματιστές της Novalogic, έστω και λίγο καθυστερημένα, και απλώς κατεβάζοντας το τελευταίο patch σας δίνουν αυτήν την πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή στο παιχνίδι.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	MULTIPLAYER	ΑΝΤΟΧΗ
78	80	75	80	82	74

Αυστηρά για τους λάτρεις της σειράς Delta Force και μόνο.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: UBISOFT

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

Batman Vengeance

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 450MHz, 128MB ΜΝΗΜΗ, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, WINDOWS 9X/ME/2000/NT

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



του Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr

Η παρουσία του Batman στα video και computer games είναι μεγαλύτερη από αυτήν οποιουδήποτε άλλου ήρωα των κόμιξ! Ακόμα και ο Superman δεν μπορεί να κοντραριστεί με τον Σκοτεινό Ιππότη με τις γοτθικές επιρροές και την άρτια επιστημονική κατάρτιση!



Ο Σκοτεινός Ιππότης επιστρέφει

Η πρώτη φορά που βρέθηκα στο πλευρό του Batman ήταν στο ομώνυμο παιχνίδι το 1985 (ή μήπως ήταν το '84) όταν και ο "τρισδιάστατος" ήρωας προσπαθούσε να λύσει ένα σωρό παζλ στους λαβύρινθους όπου τον είχε παγιδέψει ο (ελάτε τώρα που δεν καταλάβατε) τραγικός γελωτοποιός, Τζόκερ! Αν και δεν μπορούσε να θεωρηθεί καθαρόαιμο adventure game, εκεί παρέπεμπε. Το action μέρος του ήταν μικρό και εύκολο, αλλά γενικά ήταν ένα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια της εποχής του! Από τότε ο Batman έγινε πιο "δραστικός" κι απέκτησε gadgets και αθλητικές ικανότητες που θα ζήλευε ακόμα και ο Spiderman!

Σε αυτό το μοτίβο κινείται το Batman: Vengeance, η πιο σύγχρονη μεταφορά του ήρωα στις οθόνες μας. Κατά τις προσταγές των καιρών, ο σχεδιασμός βασίζεται στη σειρά κινουμένων σχεδίων που εδώ και χρόνια δείχνει στην πρωινή ζώνη του σαββατοκύριακου ο ΑΝΤ1. Επιβλητική, σκοτεινή ατμόσφαιρα, λιτές γραμμές και γραφικά, μια "γοτθική ποπ-κουλτούρα" αν θέλετε να περιγράψετε τη σκηνική παρουσία με μια "ταμπέλα". Η μεταφορά του οπτικού υλικού από



Ο άσπρος τύπος στο βάθος μοιάζει με γιγάντιο ζαχαρωτό! Σλουρπ!



Το βασίλειό μου για ένα μαξιλάααριιιι!

Θετικά

- True ως προς την ατμόσφαιρα και το feeling της animated σειράς
- Ομορφα σχεδιασμένοι καρτούν χαρακτήρες
- Καλή απόδοση της "μεγαλοσύνης" του γοτθικού ήρωα
- Εντυπωσιακές ενδιάμεσες σκηνές

Αρνητικά

- Επαναλαμβανόμενο gameplay
- Περιορισμένες κινήσεις δράσης
- Εκνευριστικός χειρισμός
- Μέτρια σχεδιασμένες πίστες

Οι ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές βασίζονται στη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού, η οποία, χωρίς να στηρίζεται σε υπερβολικά εφέ και τεράστιας λεπτομέρειας textures, κατορθώνει να αποδώσει στο μέγιστο ό,τι θα περίμενε να δει κανείς.

το animated στην οθόνη του PC κάθε άλλο παρά αποτυχημένη είναι. Οι ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές βασίζονται στη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού, η οποία, χωρίς να στηρίζεται σε υπερβολικά εφέ και τεράστιας λεπτομέρειας textures, κατορθώνει να αποδώσει στο μέγιστο ό,τι θα περίμενε να δει κανείς. Αλλά και όταν το παιχνίδι μπαίνει στο κυρίως κομμάτι του, το σκηνικό δεν αλλάζει. Πανέμορφα 3D μοντέλα, εντυπωσιακά τοπία, χαρισματικές ακροβατικές κινήσεις με αξιοθαύμαστη λεπτομέρεια και ένας αριθμός καρέ που θα ζήλευε ακόμα και η "πολυμοντιφαϊνταρισμένη" Lara Croft! Αν και... κινούμενο σχέδιο, ο ήρωας αλλά και οι λοιποί χαρακτήρες που εμφανίζονται στο παιχνίδι κερδίζουν από την πρώτη στιγμή τον παίκτη με την πληθώρα των κινήσεων και το φυσικό animation. Πρόκειται για ένα από τα λίγα παιχνίδια στα οποία μπορείτε απλώς να παρακολουθείτε κάποιον άλλο να παίζει. Θα νιώσετε λες και βλέπετε κάποια animated ταινία στο DVD σας.

Στο όλο feeling βοηθά και το δεύτερο επιμέρους τεχνικό στοιχείο (έλα, αφού το μαντέψατε!), ο ήχος! Στα χνάρια -μεταξύ σοβαρού και αστείου- των γραφικών και αυτός, συμβάλλει τα μέγιστα στη δημιουργία της σκοτεινής νυχτεριδατμόσφαιρας! Τα φωνητικά είναι εξαίσια, με σημεία αναφοράς, φυσικά, τη βαριά -πολλές φορές άχρωμη- φωνή του ψυχρού ήρωα και την κοροϊδευτική φωνή του Τζόκερ (τον οποίο υποδύεται ο Mark Hamill. Τι; Δεν θυμάστε τον Luke Skywalker;)! Βεβαίως, οι φωνές των κακών

Ξέρετε ότι...

...ο Batman θεωρείται ένας από τους πιο cult ήρωες της πρώιμης εποχής; Ηταν ίσως ο πρώτος που, ενώ δεν διέθετε κάποιες υπερφυσικές δυνάμεις (όπως ο Superman, οι X-Men, ο Spiderman και ο Hulk), κατόρθωσε να δημιουργήσει έναν θρύλο που ενέπνευσε δεκάδες δημιουργούς τόσο στο χαρτί όσο και στις (παντός είδους) οθόνες! Ανάμεσα στους ήρωες κόμιξ, έχει τα περισσότερα crossovers, συμπρωταγωνιστεί δηλαδή με ήρωες άλλων εταιρειών και, φυσικά, άλλων universes (Batman-Spawn, Batman-Wolverine και πολλά άλλα). Μαζί με τον Iron Man της Marvel, είναι οι δύο πλουσιότεροι, εξυπνότεροι και πιο πολυμήχανοι πρωταγωνιστές του ηρωικού πάνθεον!

Αν σας άρεσε...

...επιστροφή στις ρίζες! Μαζέψτε τους emulators και παίξτε τα παιχνίδια με ήρωα τον Σκοτεινό Ιππότη! Κορυφαία στιγμή του, κατά την ταπεινή μου άποψη, το Batman: The Movie στην Amiga! Δείτε οπωσδήποτε τις ταινίες (τουλάχιστον τις δύο πρώτες, που είναι αξιοθαύμαστες) και το ομώνυμο animated series στην τηλεόραση. Διαβάστε οπωσδήποτε το αμερικανικό κόμιξ της DC (ειδικά τη σειρά "Dark Knight" του Frank Miller) για να μπείτε στο νόημα. Κάπου έχω μια καουτσουκένια μάσκα του Batman (ολοκέφαλη) που είχα αγοράσει τις απόκριες του 1990, όταν ο ήρωας ήταν πολύ στη μόδα (λόγω της ταινίας). Αν τύχει και βρεθεί κανείς από εσάς για καφέ στο σπίτι μου, να θυμηθεί να την κλέψει (πρόκειται για σπάνιο αντικείμενο).



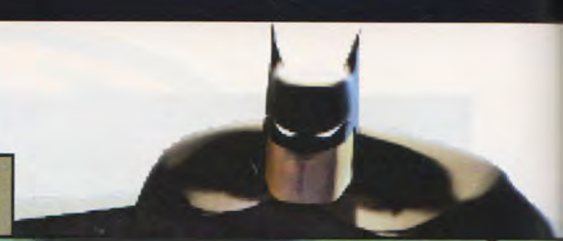
Πήδα, καρδιά μου, πήδα!



Χα! Θα σε δείρω αλύπητα, χοντρομπαλά!

Batman Vengeance







Θα μου δώσεις τώρα το τηλέφωνο της κομμώτριάς σου ή θα τα κάνω "summer time" in here;

Ναιαιαιαι, με ακούτεεε; Δεν ξέρω αν με ακούτεεεε...

αλλά και των αθώων θυμάτων είναι θαυμάσιες αλλά, πώς να το κάνουμε, οι δύο βασικοί χαρακτήρες κλέβουν την παράσταση. Τα λοιπά ηχητικά εφέ είναι εξίσου αξιοπρόσεκτα, με ιδανικές εναλλαγές ανάμεσα στο απόλυτα ρεαλιστικό και το απόλυτα ...σουρεαλιστικό! Εντυπωσιακή είναι και η μουσική επένδυση, όπου αυτή υπάρχει. Τα κομμάτια είναι επιβλητικά και πολύ "δυνατά".

Οι ενστάσεις μου, γιατί έχω αρκετές, αφορούν κυρίως στον τομέα του gameplay. Το παιχνίδι "χτίζεται" με απόλυτη arcade/action μορφή, με βασική απεικόνιση τρίτου προσώπου και εναλλαγή σε πρώτο στα σημεία χρήσης κάποιων gadgets από το οπλοστάσιο του ήρωα. Εκεί, φυσικά, η δράση δεν είναι πλήρης, καθώς ο Batman περιορίζεται μόνο στη στατική στόχευση και στο πέταγμα ενός μπάταρανγκ ή ενός γάντζου (όταν θέλετε, για παράδειγμα, να πιαστείτε για να σκαρφαλώσετε κάπου, αυτό γίνεται με το σχεδόν "πάγωμα" της δράσης και σε πρώτο πρόσωπο), κάτι που δεν κάνει κατά τη διάρκεια της κύριας δράσης. Ο ήρωας μπορεί να πηδά, να σκαρφαλώνει, να δίνει και να τρώει μπουνιές και τίποτε άλλο. Αν συγκρίναμε το παιχνίδι με το Spiderman, για παράδειγμα, ο Batman βγαίνει αδικημένος, καθώς μπορεί να μη δύναται να περπατήσει σε ταβάνια και τοίχους, έχει, όμως, γάντζο (θα μπορούσε να χρησιμοποιεί αντίστοιχα με τον ιστό του Spidey), μπάταρανγκ και άλλα ενδιαφέροντα εργαλεία, τα οποία δυστυχώς περιορίζονται στις "ενδιάμεσες" σκηνές δράσης πρώτου προσώπου! Ετσι, το gameplay όχι μόνο απλουστεύεται τραγικά, αλλά παύει να είναι ενδιαφέρον μετά την 5η-6η φορά που θα κληθείτε να παίξετε το ίδιο σημείο, επειδή κάτι πήγε στραβά! Ειδικά απ' τη στιγμή που με τις εναλλαγές της κάμερας η κίνηση στα ψηλά κτήρια είναι επικίνδυνη, ο ήρωας πολλές φορές δεν θα έχει δεύτερη ευκαιρία. Πρέπει κάθε κίνηση να γίνεται τόσο μελετημένα, να βασίζεται τόσο πολύ στη χρονική στιγμή ώστε, εκτός από τον κίνδυνο ένα μόλις βηματάκι να σας ρίξει στο κενό (από την πρώτη κιόλας πίστα), το παιχνίδι να μην μπορεί να θεωρηθεί arcade/action παρά... ένα μέτριο τρισδιάστατο platform game! Και εντάξει, ο Croc (για όσους τον θυμούνται ακόμα) είχε πλάκα να χοροπηδάει πάνω-κάτω όλη την ώρα -ακόμα και ο θάνατός του είχε γέλιο-, αλλά κάτι τέτοιο για τον Batman είναι τουλάχιστον υποτιμητικό...

Εδώ έρχεται να προστεθεί και το γεγονός ότι, λόγω του περιορισμού των action δράσεων του ήρωα (όπως είπαμε, οι ενδιάμεσες δράσεις σε 1ο πρόσωπο είναι στατικές), οι πίστες είναι τόσο όμοιες μεταξύ τους ώστε μάλλον δεν θα σας προξενήσουν ιδι-

Fan sites

- http://www.angelfire.com/film/batman/games/games.html
- http://www.characterproducts.com/info/character_histories/batman_doorway.htm
- http://batman-net.8k.com/
- http://www.topsitelists.com/start/batman/topsites.html



Γεια σου, κούκλα. Κρύο, καιρός για δύο!





Είχα αρχίσει να πιστεύω ότι δεν μ' αγαπάς καθόλου...



Τι κοιτάς, βρε;

αίτερο ενδιαφέρον, εκτός ίσως από την περιέργεια να δείτε τα γραφικά τους. Αν και γενικά το παιχνίδι δεν είναι δύσκολο, ο χειρισμός του το κάνει απάνθρωπα εκνευριστικό σε κάποια σημεία, όπου μπορεί να χρειαστείτε πολύ χρόνο μέχρι να τα ξεπεράσετε. Βεβαίως, ο χειρισμός δεν είναι ο ...μόνος υπαίτιος. Ο σχεδιασμός των επιπέδων μόνο καλό δεν κάνει στο παιχνίδι. Διάδρομοι που μπερδεύουν, σημεία που δεν φαίνονται, χάσματα που θα πρέπει περισσότερο να μαντέψετε παρά να εντοπίσετε ότι υπάρχουν, καθώς και κανένας τρόπος να διορθώσετε τα πράγματα αν κάνετε κάποιο λάθος και πέσετε! Φυσικά, σε αρκετά σημεία της πίστας υπάρχουν αντικείμενα που θα κάνουν (ή τουλάχιστον θα έπρεπε να κάνουν) τη ζωή σας ευκολότερη (ενέργεια, μπάταρανγκ, όπλα κ.λπ.). Τι άδικο, όμως, τα περισσότερα από αυτά απαιτούν τρελές επιδόσεις gaming για να τα αποκτήσετε! Ειδικά μετά την τρίτη πίστα, θεωρώ τουλάχιστον γελοίο το γεγονός να χάνω μια ζωή προσπαθώντας να πιάσω μια άλλη! Και δεδομένου πως πολλά σημεία απαιτούν τέλειο συγχρονισμό, θα πρέπει κυριολεκτικά να ρισκάρετε την ενέργεια (και κατ' επέκταση τη ζωή) αλλά και τα νεύρα σας για να πιάσετε πολλά από τα bonuses! Αν προσθέσετε και το γεγονός πως κάθε φορά που χάνετε, πρέπει να παίζετε κάθε πίστα από την αρχή, τότε έχετε μια πλήρη εικόνα της χαμηλότατης βαθμολογίας σε αυτό τον τομέα που έδωσα στο παιχνίδι.



Εν τέλει, το παιχνίδι μάλλον δεν μπορεί να χαρακτηρισθεί ανώτερο του μέτριου, και αυτό το "κερδίζει" περισσότερο λόγω των αξιόλογων γραφικών και των όντως εντυπωσιακών cutscenes παρά για την ποιότητα του gameplay. Θα μπορούσα να γκρινιάζω για δύο σελίδες ακόμα, τονίζοντας ξεχωριστά κάθε σημείο που με εκνεύρισε σε κάθε πίστα, αλλά αυτό δεν θα ωφελούσε. Αυτά τα "λίγα" που ανέφερα, είτε θετικά είτε αρνητικά, φωτογραφίζουν το παιχνίδι καλύτερα και από Ιταλό παπαράτσι! Σε γενικές γραμμές, το συνιστώ μόνο στους φανατικούς λάτρεις των arcade games ή του ίδιου του Batman. Για τους υπόλοιπους, υπάρχουν καλύτερα παιχνίδια στο είδος. Κρίμα, Σκοτεινέ Ιππότη. Ισως την επόμενη φορά να είσαι περισσότερο τυχερός... PC

Μια δεύτερη γνώμη

Το Batman Vengeance πληρούσε κάθε προϋπόθεση ώστε να είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς. Τα γραφικά του κυμαίνονται αρκετά πάνω από το μέτριο, τα voiceovers έχουν γίνει με μεράκι και το καρτουνίστικο, σκοτεινό ύφος της σειράς έχει διατηρηθεί. Αν αυτά σας αρκούν, τότε θα χαρείτε παιχνίδι. BUT (και όχι bat), υπάρχει ένα και μόνο ένα σημαντικό πρόβλημα: ο Χάρης. Ο Χάρης μού είπε πως, επειδή αυτός έχει θάψει το παιχνίδι, εγώ θα πρέπει να πω καλά λόγια γι' αυτό και, ξέρετε, δεν με παίρνει. Προσπαθώ, βρε παιδιά, αλλά τι θετικό να βρω; Ως παιχνίδι για το GameBoy advance θα έκανε τρομερή επιτυχία. Αντε, ίσως και σε κανένα PlayStation 1. Πώς να χαρεί, όμως, κανείς ένα παιχνίδι, όπου ο ήρωας για να σημαδέψει τον αντίπαλο πρέπει να αλλάξει δύο οπτικές γωνίες και να βαρέσει τρεις ζεμπεκιές γύρω του; Τι άλλο να πω... τσκ τσκ τσκ... Καλή συνέχεια, παιδιά...

Οδυσσέας Κουράφαλος

Επιδόσεις

ΜΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ	ΧΩΡΙΣ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ
72	90

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
85	88	65	70

Το Batman: The Movie παραμένει το καλύτερο computer action game με πρωταγωνιστή το γνωστό ήρωα. Οσο για τη βαθμολογία... το πιάσατε το υπονοούμενο έτσι;

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

STAR TREK BRIDGE COMMANDER

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II 300MHz, 64MB RAM, 16MB 3D ACCELERATOR, 600MB HARD DISK, 4x CD-ROM DRIVE

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



του Μανώλη Φουρνιστάκη mafg13@hotmail.com

Άλλο ένα game βασισμένο στην απόλυτη σειρά Star Trek έχει ήδη κυκλοφορήσει στα καταστήματα. Για ακόμη μία φορά, η σειρά-σταθμός τόσο στο χώρο του κινηματογράφου όσο και σε εκείνον της τηλεόρασης αναβιώνει στις οθόνες των υπολογιστών μας. Αυτή τη φορά το νέο επεισόδιο ονομάζεται Start Trek Bridge Commander και ο ρόλος σας είναι να γίνετε ένας Captain Piccard ή Captain Kirk, αν προτιμάτε.



Εσείς είστε ο Διοικητής

Ποιο Star Trek game να πρωτοθυμηθούμε; Το Star Trek Orion Pirates, το Borg, το Star Trek Fleet Academy, το Star Trek Klingon Academy, το Birth Of Federation; Είναι γεγονός ότι η σειρά Star Trek έχει αποκτήσει οπαδούς σε πολλές γενιές, αφού το πρώτο Star Trek έκανε την εμφάνισή του στη δεκαετία του '60, όπως επίσης είναι γεγονός ότι τελειωμό δεν έχει, αφού ακόμη και στις μέρες μας παρακολουθούμε τηλεοπτικές σειρές, ενώ μόλις πριν από λίγα χρόνια είδαμε και ταινίες στους κινηματογράφους. Από εκεί και πέρα, δεν είναι καθόλου δύσκολο να αντιληφθεί κάποιος γιατί τα δαιμόνια μυαλά της βιομηχανίας των computer games δεν έμειναν ασυγκίνητα.

Μία άλλη σειρά με παρόμοια επιτυχία είναι το Star Wars, το οποίο έχει κερδίσει αναρίθμητους οπαδούς από τη δεκαετία του '70, οπότε και κυκλοφόρησε, μέχρι σήμερα, που είδαμε το



Ο ίδιος ο Piccard αναλαμβάνει να σας μάθει λίγα πράγματα για τη διακυβέρνηση του σκάφους.



Εκπαιδευτική βολή, όχι όμως με τυφέκιο.

Θετικά

- Ενδιαφέρον σενάριο
- Εθιστικό gameplay

Αρνητικά

- Μικρή αντοχή στο χρόνο

Η είσοδός σας για πρώτη φορά στη γέφυρα του σκάφους είναι εντυπωσιακή. Η κάμερα βρίσκεται σε πρώτο πρόσωπο και κατευθύνεται προς την καρέκλα του διοικητή, ενώ ένας άλλος αξιωματικός δίνει το παράγγελμα: "Captain on the bridge".

δεύτερο επεισόδιο της νέας τριλογίας, το Star Wars: War of the Clones, να κάνει την εμφάνισή του στις κινηματογραφικές αίθουσες. Φυσικά, και εδώ η gaming industry φρόντισε να μας βάλει στο πετσί των ρόλων των αγαπημένων μας ηρώων μέσα από τις οθόνες των υπολογιστών μας. Βέβαια, στο καθαρά gaming κομμάτι, τα Wing Commander δεν τα αλλάζω με τίποτα, αν και τόσο τα Star Trek όσο και τα Star Wars είναι εξαιρετικά παιχνίδια με καταπληκτικά σενάρια.

Ας δούμε, όμως, τι γίνεται με αυτό το νέο sequel του Star Trek, το Bridge Commander.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ξεκινώντας με ένα ωραίο 3D εισαγωγικό, η ιστορία σάς μεταφέρει στο σύστημα Vesuvi, όπου έχετε πάει να κάνετε μία έρευνα ύστερα από έκκληση του επιστημονικού σταθμού της περιοχής. Στην εισαγωγή εμφανίζεται ο Captain Wright, ο προηγούμενος διοικητής του σκάφους U.S.S. Dauntless, το οποίο πρόκειται να αναλάβετε, αφού ο Captain Wright σκοτώνεται.

Ενώ το Dauntless μπαίνει στο Vesuvi, ξαφνικά παρουσιάζεται μεγάλη αστάθεια στον πυρήνα του ηλιακού συστήματος, με αποτέλεσμα αυτός να εκραγεί καταστρέφοντας τα πάντα γύρω του. Το Dauntless, εν τω μεταξύ, γλιτώνει κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή.

Το σκάφος, έπειτα από τις απαραίτητες επισκευές, μεταβαίνει στο Starbase 12, που θα είναι το ορμητήριό του για τις αποστολές που θα ακολουθήσουν. Στο σημείο εκείνο θα έρθετε σε επαφή με τη Ναύαρχο Liu, η οποία, φυσικά, θα σας διατάξει να διεξάγετε εκ νέου έρευνα για το τι προκάλεσε την έκρηξη του Ηλιου. Η συνέχεια επί της οθόνης...

CAPTAIN ON THE BRIDGE

Η είσοδός σας για πρώτη φορά στη γέφυρα του σκάφους είναι εντυπωσιακή. Η κάμερα βρίσκεται σε πρώτο πρόσωπο και κατευθύνε-



Ξέρετε ότι...

...αυτή τη στιγμή βρίσκονται υπό ανάπτυξη τρία ακόμα παιχνίδια για το Star Trek; Αυτά είναι τα:

- Star Trek Elite Force II
- Star Trek Fleet Command III
- Star Trek Prime Directive



Το μωρό...εεε... η 1st Officer, Lt. Commander Saffi Larsen, ήθελα να πω.

ΤΟ ΠΛΗΡΩΜΑ ΣΑΣ

Καθ' όλη τη διάρκεια της campaign θα έχετε στη διάθεσή σας πέντε στελέχη, τα οποία θα απαρτίζουν το πλήρωμά σας:

1st Officer Commander Saffi Larsen. Μια ξανθιά ύπαρξη με σκανδιναβικές καταβολές, αν και η ίδια έχει γεννηθεί σε άλλον πλανήτη-αποικία. Ομορφη γυναίκα (μακάρι να την είχα στην πραγματικότητα), όμως, υπερβολικά αφοσιωμένη στο καθήκον και στην πειθαρχία. Σε πολλές περιπτώσεις θα σας τη "λέει", σπάζοντάς σας τα νεύρα, αλλά ωραίο κορίτσι!!!

Science Lt. Commander Miguel Diaz. Από τους καλύτερους αξιωματικούς στα θέματα επιστημονικών ερευνών. Γενικά δεν θα σας προκαλέσει προβλήματα. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι δεν πολυσυμπαθεί τους Klingon, αλλά καταφέρνει και το προσπερνάει αν χρειαστεί να γίνει κάποια συνεργασία.

Tactical Lt. Felix Savali. Αυθεντία στη μάχη. Πολύ ψύχραιμος, παρόλο που καμιά φορά γίνεται ελαφρώς παρορμητικός. Είναι, επίσης, πολύ θετικός ως χαρακτήρας, τόσο με τους προϊσταμένους όσο και με τους υφισταμένους του.

Helm Ensign Kiska LoMar. Εξυπνη και με πολλά προσόντα στη δουλειά της, πάντα θα είναι έτοιμη να πλοηγήσει το σκάφος. Το μόνο πρόβλημα είναι πως συμπαθεί τους Cardassians, αλλά αυτό είναι κάτι που αντιμετωπίζεται.

Engineer Lt. Commander Brex. Ολες οι αναφορές συμφωνούν στο ότι δεν υπάρχει καλύτερος σε αυτόν τον τομέα. Πραγματικά, οι συμβουλές που ο Lt. Commander Brex θα σας δώσει, αλλά και οι πληροφορίες του κατά τη διάρκεια της campaign θα είναι πολύ χρήσιμες. Τον συμπάθησα πιο πολύ απ' όλους, αν και καμιά φορά λέει καμιά κουβέντα παραπάνω.



Μία από τις πολλές περιπτώσεις που θα έρθετε σε επικοινωνία με άλλα σκάφη.



Αποψη του Dauntless.

ται προς την καρέκλα του διοικητή, ενώ ένας άλλος αξιωματικός δίνει το παράγγελμα: "Captain on the bridge". Καλό ακούγεται, ε; Σας δίνει κάποιο κύρος όλη αυτή η κατάσταση. Τι γίνεται, όμως, μόλις κάτσετε σε αυτή την καρέκλα; Μάλλον δεν έχετε ιδέα. Λοιπόν, για να μη γίνετε... ρόμπα, ας πούμε δυο πραγματάκια.

Υπό τις διαταγές σας, λοιπόν, θα έχετε 5 πολύ βασικά στελέχη. Ξεκινώντας από τον First Officer, ο οποίος θα είναι ο βοηθός σας σε θέματα διοίκησης και επικοινωνίας με άλλα σκάφη ή σταθμούς, συνεχίζουμε με τον Science Officer, ο οποίος αναφέρει την εκάστοτε επιστημονική κατάσταση, ανιχνεύει περιοχές για επιστημονικά ή άλλα ευρήματα και εκτοξεύει τα probes, τα οποία χρησιμοποιούνται όταν δεν επαρκεί η ανιχνευτική εμβέλεια των συστημάτων ανίχνευσης του σκάφους. Ο Engineer Officer είναι υπεύθυνος για τις μηχανές του σκάφους, μεταφέρει ενέργεια από σύστημα σε σύστημα, όπου χρειάζεται, και οργανώνει τις ομάδες επισκευής. Ο Helm Officer φροντίζει για ελιγμούς εκτός μάχης, για χάραξη πορείας και της ραδιοναυτιλίας. Τέλος, έχουμε τον Tactical Officer, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τα οπλικά συστήματα και γενικότε-





Ο Lt. Savali περιμένει διαταγές.

Fan sites

- Star Trek.com (www.stertrek.com)
- Bridge Commander Central (http://www.brazel.uklinux.net/index.shtml)
- The Prime Directive (http://www.theprimedirective.net/)
- BCFiles.com (http://www.bcfiles.com/file.index??fnid=fe4ceeb01d43a6c29d8f4fe93313c6c1&uname=guest&set=1&sid=d3f1d49b061863fdae479f7487d36804)
- Bridge-Commander.Com (http://www.3dactionplanet.com/bridgecommander/)

INTERNET CLANS

- Star Trek Clan & File Directory (http://www.stclandirectory.com/)
- United Federation Defense Force (http://www.geocities.com/ufdf/)

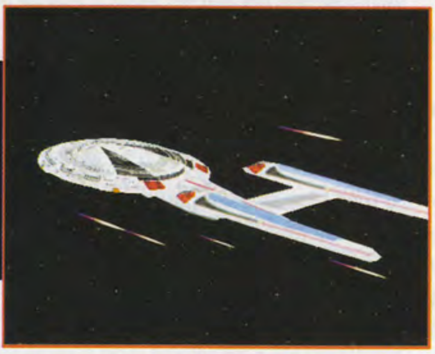


Αποψη του Tactical.

ρα για την πολεμική τακτική. Φροντίζει για την ανίχνευση των στρατιωτικών στόχων, μοιράζει την ενέργεια των οπλικών συστημάτων και, τέλος, αναλαμβάνει να εξολοθρεύσει τον αντίπαλο.

Φυσικά, στο εγχειρίδιο υπάρχουν οδηγίες και συμβουλές για να καταφέρετε να μπείτε στο πνεύμα του διοικητή, αλλά και ένα πολύ καλό tutorial, ξεκινώντας την campaign, το οποίο μάλιστα αναλαμβάνει να σας κάνει ο ίδιος ο Piccard. Επίσης, υπάρχει μία κενή θέση, αυτή του Second Officer, η οποία, όμως, θα φιλοξενεί διάφορα πρόσωπα, τα οποία θα συμμετέχουν μαζί σας σε κάποιες αποστολές.

Ολα τα στελέχη βοηθούν πολύ στην πορεία των αποστολών και σε πολλές περιπτώσεις σάς δίνουν πολύτιμες συμβουλές ούτως ώστε να μπορέσετε να πάρετε τις κατάλληλες αποφάσεις. Υπάρχουν, όμως, και περιπτώσεις που θα υπάρχουν κάποιες διαφωνίες μεταξύ τους και θα κληθείτε να πάρετε μία απόφαση, η οποία, όμως, θα επηρεάσει την αποστολή.



Ταξιδεύοντας με ταχύτητα φωτός.

Το single player είναι πολύ ενδιαφέρον, αφού το σενάριο ξετυλίγεται κινηματογραφικά, όπως αρμόζει σε ένα Star Trek game! Βέβαια, αυτό συνεπάγεται μικρή αντοχή στο χρόνο, αφού μετά το τέλος της campaign δεν υπάρχει τίποτα το ιδιαίτερο να κάνετε. Υπάρχει, φυσικά, το multiplayer mode, το οποίο, όμως, δεν έχει τίποτε το ιδιαίτερο. Περιλαμβάνει coop missions, deathmatches, ενώ υπάρχουν και clans στο Internet, που μπορούν να σας κρατήσουν το ενδιαφέρον.

Τέλος, από άποψη χειρισμού, δεν θα δυσκολευτείτε και ύστερα από μερικές αποστολές θα έχετε εναρμονιστεί πλήρως με το χειρισμό και το interface του Bridge Commander.

BRIDGE COMMANDER FEDERATION SHIPS



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Bridge Commander είναι προσεγμένα, ωστόσο, δεν θα σας συγκλονίσουν. Υπάρχουν πολύ όμορφα χρώματα στους διάφορους αστερισμούς που θα επισκεφθείτε και αρκετά εντυπωσιακά εφέ, ειδικά όταν γίνονται μάχες, όπου τα phasers και οι τορπίλες δημιουργούν όμορφους χρωματισμούς.

Στον ήχο τα πράγματα είναι κάπως καλύτερα, ιδίως αν διαθέτετε surround ηχοσύστημα. Τα εφέ μοιράζονται σε όλα τα ηχεία, αναλόγως την προέλευσή τους, δημιουργώντας την αίσθηση ότι βρίσκεστε εκεί.

Αν σας άρεσε...

...μπορείτε να παίξετε και τα:

- Star Trek Armada
- Star Trek Command II: Empire at War,
- Star Trek Away Team
- Star Trek Invasion

και άλλα ακόμα, που μπορούν να σας απασχολήσουν έως ότου κυκλοφορήσουν τα νέα games της ιστορικής σειράς.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Star Trek: Bridge Commander αποτελεί έναν τίτλο αντάξιο του ονόματος του Star Trek. Το σενάριό του είναι πολύ ενδιαφέρον και έχει άμεση σχέση με τα τηλεοπτικά επεισόδια αλλά και με την ίδια την ιστορία του Star Trek. Οταν τελειώσει, όμως, η campaign, αν εξαιρέσουμε το multiplayer mode, δεν υπάρχει λόγος να τρέχετε το παιχνίδι.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
85	83	90	91	73

Μπημ μιαπ, Σκότυ! Σκότυ; Σκοοοότυυυυ!!!!

GORE
ULTIMATE SOLDIER

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM II 350MHz, OPENGL 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, WINDOWS 9x/ME/2000/NT

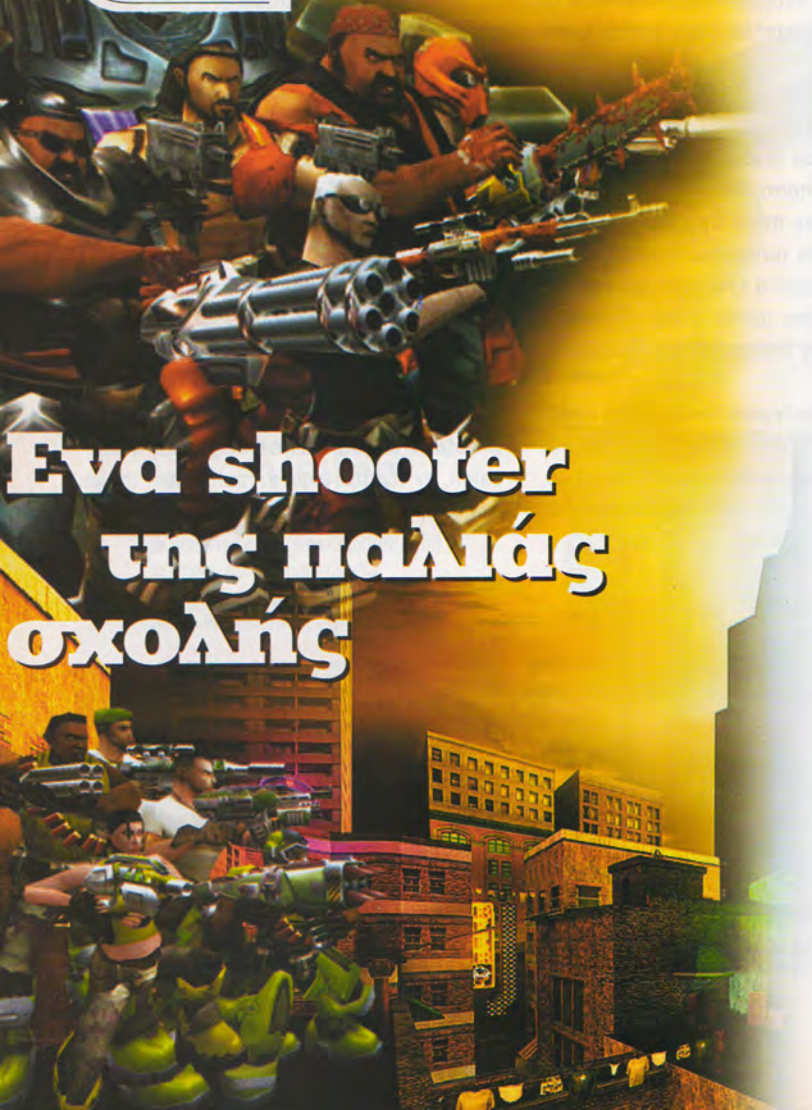
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Κώστα Στεργίου



Κάθε τόσο κυκλοφορεί ένα action παιχνίδι χωρίς φανφάρες, το οποίο φροντίζει να μας υπενθυμίζει με τον τρόπο του τις αξίες των shooters που έχουν τη μεγαλύτερη σημασία: τη δράση και τον εθισμό. Πριν από έναν χρόνο είχαμε το Serious Sam, τώρα έχουμε το Gore: Ultimate Soldier...

Ενα shooter της παλιάς σχολής



Βρισκόμαστε πλέον στον 21ο αιώνα και η παγκοσμιοποίηση, απ' ό,τι φαίνεται, έχει ολοκληρωθεί. Η Παγκόσμια Κυβέρνηση του Πλανήτη Γη τα έχει βρει σκούρα με μία οργανωμένη ομάδα εγκλήματος με το - ανέμπνευστο - όνομα MOB, η οποία ολοένα μεγαλώνει. Στο πλευρό της βρίσκεται μία άλλη ομάδα, επίλεκτων στρατιωτών αυτή τη φορά, με το όνομα UMC (δεν έχω καταλήξει ακόμα στο τι σημαίνουν τα αρχικά, αν και έχω πολλές ιδέες). Το μεγάλο όπλο της UMC είναι η λεγόμενη Meat Machine (μηχανή του κιμά, εν ολίγοις). Πρόκειται για ένα cyber πρόγραμμα εκπαίδευσης στρατιωτών, που έχει ως αποτέλεσμα την ταχύτατη εξέλιξή τους σε βετεράνους, κάτω από πραγματικές συνθήκες μάχης, αφού είναι αδύνατον να καταλάβει κανείς πότε βρίσκεται στη Meat Machine και πότε στον πραγματικό κόσμο. Ομως, φαίνεται ότι η MOB έβαλε στο μάτι αυτή τη μηχανή και θα κάνει τα πάντα για να την καταστρέψει.

Ολα αυτά τα μαθαίνουμε πριν να ξεκινήσει το παιχνίδι με ένα όμορφο κειμενάκι, που ως στόχο έχει να μας εξηγήσει την υποτυπώδη, κατά τα άλλα, υπόθεση. Στη συνέχεια μας πληροφορεί ότι εμείς ξεκινάμε στη Meat Machine την πρώτη μέρα της εκπαίδευσής μας. Αμέσως μετά αρχίζουν οι σκοτωμοί...

Το σενάριο, όπως θα καταλάβατε, δεν είναι στην πρώτη γραμμή προτεραιότητας της δημιουργού εταιρείας 4D Rulers. Απευθύνεται τόσο στους φανατικούς των παιχνιδιών βολής τρίτου προσώπου όσο και σε εκείνους που απλώς ψάχνουν ένα συναρπαστικό 3D shooter για να περνούν ευχάριστα τον καιρό τους, αφού, αν μη τι άλλο, προσφέρει πλούσια δράση, τουλάχιστον στο multiplayer μέρος του. Ας δούμε, όμως, τα πράγματα λίγο πιο αναλυτικά.



Λένε ότι αν το είδωλό σου δεν φαίνεται στον καθρέφτη, τότε είσαι βρικόλακας... Μήπως είμαι σε λάθος παιχνίδι;



Μην πυροβολείτε τον πιανίστα.

Θετικά

- Αρκετές καινοτομίες στο gameplay και σε μερικά όπλα
- Εθιστική δράση στο multiplayer
- Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά ανάλογα με το χαρακτήρα
- Δεν χρειάζεται υπολογιστή τελευταίας τεχνολογίας

Αρνητικά

- Μέτρια γραφικά
- Μικρό και σχετικά εύκολο single player
- Σενάριο για γέλια
- Μικρή ποικιλία στους εχθρούς

Το Gore είναι ένα απ' αυτά τα παιχνίδια που δεν συγκαταλέγονται ανάμεσα στα καλύτερα του είδους, εντούτοις, είναι συμπαθητικό και συναρπαστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως θα παρατηρήσατε από τα screenshots, τα γραφικά δεν διεκδικούν δάφνες ποιότητας, αφού είναι ελαφρώς καλύτερα από αυτά του Quake 2 ή του Unreal, κάτι βέβαια που δεν είναι απαραίτητα κακό. Το παιχνίδι έχει το θετικό ότι δεν είναι "βαρύ" και μπορείτε να το παίξετε και σε παλιότερα μηχανήματα. Ενδεικτικά αναφέρω ότι με όλες τις επιλογές του βίντεο στο full, με μία απλή Viper 770 και Pentium 550MHz με 320RAM, έπιανα κατά μέσο όρο 20-30 frames το δευτερόλεπτο, ενώ πολύ σπάνια είδα την οθόνη μου να "κολλάει", παρά μόνο όταν μου επιτέθηκαν γύρω στους 40-50 μανιασμένους σκελετούς με αλυσοπρίονα... Ορισμένα εφέ είναι εντυπωσιακά, όπως αυτό του φλογοβόλου, ενώ αν παρατηρήσετε προσεκτικά τους χαρακτήρες, θα προσέξετε ότι οι μύες τους κινούνται καθώς αυτοί τρέχουν, μία λεπτομέρεια που ομολογώ ότι δεν περίμενα στο συγκεκριμένο παιχνίδι και σίγουρα μετράει θετικά.

Οσον αφορά στα εφέ του ήχου, αυτά κινούνται σε ικανοποιητικά πλαίσια, χωρίς όμως εδώ να υπάρχει κάτι ξεχωριστό. Θα μπορούσε σαφώς να γίνει καλύτερη δουλειά σε αυτόν τον τομέα, αλλά και πάλι δεν είναι κάτι που θα επηρεάσει το παίξιμό σας. Σχεδόν κάθε πίστα από τις 17 του single player mode διαθέτει τη δική της μουσική υπόκρουση, αδιάφορη ως επί το πλείστον. Αλλοτε περνάει τελείως απαρατήρητη, άλλοτε "κολλάει" με το περιβάλλον της πίστας (για παράδειγμα, στην πίστα Tucson, αν εξαιρέσει κανείς το ινδικό nay, που ξενίζει με το υπόλοιπο western αίσθημα, η μουσική, αν και επαναλαμβανόμενη, είναι ταιριαστή) και μόνο μία φορά καταφέρνει να συμβάλει δραστικά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, αναφέρομαι στην τελευταία πίστα. Παίξτε τη μετά τα μεσάνυχτα, με κλειστά τα φώτα και θα με θυμηθείτε...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Οι αρχικές ρυθμίσεις των πλήκτρων το πιθανότερο είναι να μη βολέψουν κανέναν. Εγώ άλλαξα το 80% των προεπιλεγμένων πλήκτρων, προκειμένου να έχω άνεση στο παιχνίδι. Ενα μεγάλο αρνητικό στοιχείο παρατηρείται στο αυτόματο σύστημα αλλαγής όπλων, το οποίο διορθώνεται μόνο αν κατεβάσετε από το site www.dreamcatchergames.com/gore/bonus_pack.html το patch των 32,6MB, το οποίο αναβαθμίζει στην έκδοση 1.45 και διορθώνει αυτά τα προβλήματα (διαβάστε και το σχετικό κείμενο για να δείτε τι άλλα "καλούδια" κρύβουν αυτά τα 30 και βάλε MB). Χωρίς αυτό θα δυσκολευτείτε όχι μόνο να τερματίσετε το παιχνίδι, αλλά και να παίξετε με αξιώσεις διαδικτυακά.

Κατά τα άλλα, η δράση είναι γρήγορη, η κίνηση με παρέπεμψε στο Half-Life, αλλά η

Αν σας άρεσε...

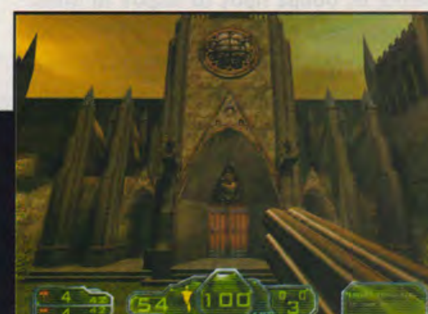
...παίξτε ξανά τα Quake 1 και 2 και το Half-Life με ό,τι mod και expansion διαθέτετε. Μπείτε και για κανένα deathmatch game στο Unreal Tournament.

Ξέρετε ότι...

...όπως αναφέρουμε και στο κείμενο, στη διεύθυνση www.dreamcatchergames.com/gore/bonus_pack.html υπάρχει διαθέσιμο προς download ένα "ενισχυμένο" patch, το οποίο εκτός των διορθώσεων ορισμένων σημαντικών bugs, περιλαμβάνει και τρεις ακόμα νέους χάρτες για τα multiplayer παιχνίδια σας, καθώς και έναν editor για να φτιάχνετε τους δικούς σας χάρτες;



Τα παλιά γραφεία του "PC Master". Μπροστά κείτεται νεκρός ένας από τους παλιούς συντάκτες. Είχε καθυστερήσει ένα review μόλις τέσσερα λεπτά...



Τα νέα γραφεία του περιοδικού...



CHEATS ΓΙΑ ΤΟ GORE

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, πρέπει να πληκτρολογήσετε κατ' αρχάς στην κονσόλα του παιχνιδιού (εμφανίζεται με το πλήκτρο ~) τα εξής:
remoteadmin 1
login developer με αυτή τη σειρά. Υστερα θα έχετε πρόσβαση στις παρακάτω "ρυθμίσεις":

- GOD 0 ή 1 (όπου το 0 σημαίνει off και το 1 σημαίνει on, αυτό ισχύει και για τους υπόλοιπους κωδικούς)
- NOCLIP 0 ή 1 (περνάτε μέσα από τοίχους)
- FLY 0 ή 1 (γίνεστε μύγα... πλάκα κάνω, απλώς πετάτε)
- UAMMO 0 ή 1 (unlimited ammo, το πιάσατε το υπονοούμενο, έτσι;)
- ENABLE COUNTER (βλέπετε πάνω δεξιά στην οθόνη σας το framerate και μετράτε τις επιδόσεις του υπολογιστή σας)
- GIVE_ALL (παίρνετε όλα τα όπλα και τις σφαίρες)
- ENABLE CROSSHAIR (αυτονόητο νομίζω)
- ROTATE CROSSHAIR (διαλέγετε το αμέσως επόμενο στυλ crosshair)

Για να μεταφερθείτε σε οποιαδήποτε πίστα πρέπει, αφού φορτώσει η πρώτη πίστα, αλλά προτού πατήσετε NEXT για να παίξετε, να πληκτρολογήσετε στην console τα εξής:
remoteadmin 1
login developer
και ύστερα:
loeadscenario("UMC_SPSCENARIO1","level"
Οπου level αντικαταστήστε με ένα από τα: bootcamp, cube, vertigo, brooklynsp, illegal, station, warehousesp, tucson, border, mansion, house, haunted, temple, gothic, space, plant, deadend, ανάλογα με την πίστα όπου θέλετε να πάτε.



Ο τελικός εχθρός σας!

γενικότερη νοοτροπία σε παλιότερα First Person Shooters. Είχα πάρα πολύ καιρό να δω παιχνίδι αυτού του τύπου, στο οποίο όχι μόνο δεν υπάρχει πλήκτρο Use αλλά δεν ανοίγεις στο παιχνίδι ούτε μία πόρτα! Ακόμα και στο Doom υπήρχε αυτή η δυνατότητα με το spacebar. Αυτό υποδεικνύει, φυσικά, ότι κύριος στόχος της 4D Rulers ήταν η δράση. Οι πιο παλιοί hardcore φανατικοί των shooters πιθανότατα θα το εκτιμήσουν αυτό. Οσοι από εσάς θέλουν μία πιο adventure αντίληψη στα action παιχνίδια τους, ας κοιτάξουν αλλού. Ο σκοπός σας εδώ είναι να φτάσετε στο τέλος κάθε πίστας, σκοτώνοντας ό,τι βρείτε στο διάβα σας, χωρίς να απασχολείστε με κλειδιά, μοχλούς κ.ο.κ.

Αυτό έχει, βέβαια, το μειονέκτημα ότι οι χάρτες γίνονται αρκετά γραμμικοί. Εντούτοις, στο multiplayer λειτουργούν πολύ ικανοποιητικά και μαζί με κάποιους ακόμα που δεν υπάρχουν στο single player μπορούν να προσφέρουν πολλές ώρες δράσης.

Για το multiplayer θα μιλήσουμε και αργότερα, ας δούμε προς το παρόν τα όπλα. Στο single player είναι 9 στον αριθμό, εκτός και αν μετράτε και τις γροθιές ως όπλα (που παρεμπιπτόντως, αρκετές φορές είναι πολύ αποτελεσματικές στο Gore). Υπάρχουν "μεταμφιεσμένα" όλα εδώ: το απλό πιστόλι, η καραμπίνα, το ρουκετοβόλο, το αυτόματο και άλλα. Μερικά έχουν δύο τρόπους βολής, ενώ κάποια εισάγουν καινοτομίες. Για παράδειγμα, η καραμπίνα διαθέτει κάτι σαν ομπρέλα, η οποία σας προστατεύει από τις σφαίρες των αντιπάλων, ενώ το αυτόματο πετάει βόμβες με δηλητηριώδες αέριο.

Πολύ θετικά όλα αυτά, όπως και το γεγονός ότι όλα τα όπλα, εκτός φυσικά από τις χειροβομβίδες (duh...), αδειάζουν και πρέπει κάθε τόσο να κάνετε reload. Τα ammo που θα βρείτε στις πίστες δεν είναι και τόσα πολλά, οπότε φροντίστε να ξοδεύετε τις σφαίρες σας με ρέγουλα...

Το παιχνίδι κρύβει και κάποιες ακόμα εκπλήξεις-καινοτομίες. Πρώτα απ' όλα όσον αφορά στο armor. Θα βρείτε διάφορα μέρη μίας "πανοπλίας", εκ των οποίων άλλο θα προστατεύει το κεφάλι (το πιο αδύνατο σημείο όλων, συνήθως με 3-4 σφαίρες στο δόξα πατρί, οι εχθροί σας θα αποχαιρετούν το μάταιο τούτο κόσμο), άλλο το θώρακα, άλλο τα πόδια κ.ο.κ. Ωσπου να διαλυθεί κάθε μέρος, είστε άτρωτος στο συγκεκριμένο σημείο. Προσέξτε, όμως, γιατί και οι αντίπαλοί σας διαθέτουν αυτές τις άμυνες, οπότε θα πρέπει να σημαδεύετε με προσοχή.

Αλλη μία σημαντική καινοτομία είναι το στοιχείο της κούρασης (stamina). Οσο πιο πολύ τρέχετε, ανεβοκατεβαίνετε σκάλες και πηδάτε τόσο πιο γρήγορα θα εξαντλείστε, με αποτέλεσμα να πηγαίνετε όλο και πιο αργά ή ακόμα και να λιποθυμήσετε αν φτάσετε στο μηδέν. Το στοιχείο αυτό, παρόλα αυτά, όπως και τα περισσότερα, λειτουργεί καλύτερα στο multiplayer μέρος του παιχνιδιού. Μόνο στις 2-3 τελευταίες πίστες του παιχνιδιού θα σας απασχολήσει η αντοχή σας.

Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων δεν είναι κακή, αφού πολλές φορές πυροβο-



Αλλο ένα μασκέ πάρτι ξεφεύγει από τον έλεγχο.

Fan sites

- http://www.3dgamers.com/games/gore
- http://www.4drulers.com/gore/
- http://www.dreamcatchergames.com/gore/
- http://www.gore.cryogame.com/



Ε, τι κάνεις; Κοιμάσαι εν ώρα υπηρεσίας;



Φταίω εγώ που μου θυμίζει Hexen;

λούν και κρύβονται πίσω από κάποιον τοίχο ή έπιπλο, προσπαθώντας να καλυφτούν. Συνήθως φροντίζουν να τρέχουν δεξιά-αριστερά για να μην τους πετύχετε, ενώ παράλληλα σας πυροβολούν. Η ποικιλία στους εχθρούς, δυστυχώς, δεν είναι μεγάλη, αλλά τουλάχιστον το boss στο τέλος του παιχνιδιού θα αποζημιώσει τους κόπους σας.

Για να τελειώνουνε με τα του gameplay, να προσθέσουμε ότι όλα τα όπλα, health packs κ.λπ. που θα βρίσκετε σκόρπια στο παιχνίδι, μπορείτε να τα πυροβολήσετε και να τα καταστρέψετε, στοιχείο όχι ιδιαίτερα χρήσιμο στο single player mode, αλλά πολύ διασκεδαστικό στο multiplayer.

ΜΙΑ ΚΑΙ ΕΙΠΑ MULTIPLAYER...

Είναι αλήθεια ότι το Gore: Ultimate Soldier κυκλοφόρησε κυρίως για διαδικτυακές μάχες. Συγκεκριμένα, οι υπεύθυνοι δήλωσαν: "Το Ultimate Soldier είναι ένα on-line multiplayer παιχνίδι με αυτόνομο single player mode, που θα τοποθετεί τον παίκτη εναντίον της εξελιγμένης A.I. του Gore, έτσι ώστε να μπορείτε να παίξετε ακόμα και αν δεν έχετε σύνδεση στο Internet ή αν θέλετε να κάνετε εξάσκηση off-line."

Εκεί, λοιπόν, βρίσκουν εφαρμογή τα καλύτερα στοιχεία του παιχνιδιού. Όλες οι καινοτομίες δείχνουν να φτιάχτηκαν αποκλειστικά για το multiplayer. Σκεφτείτε απλώς ότι πρέπει να τρέχετε όλη την ώρα προκειμένου να αποφεύγετε όλες τις σφαίρες, ψάχνοντας παράλληλα για power ups και προσπαθώντας να πετύχετε κάποια frags.

Το θετικό του multiplayer είναι ότι μπορείτε να είστε οποιοσδήποτε χαρακτήρας θέλετε από τους εχθρούς που αντιμετωπίσατε στο single player (εκτός από τον boss, βέβαια, μη χαίρεστε...). Έτσι, μπορείτε και εσείς να είστε ο συμπαθής χοντρούλης bartender με το metal jacket, το πούρο και το κουτάκι της μπίρας στο χέρι. Με το συγκεκριμένο χαρακτήρα έχετε μεγαλύτερη stamina, αλλά πηγαίνετε πιο αργά. Κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, τα δικά του προτερήματα και μειονεκτήματα. Ανάλογα με τον τρόπο παιχνιδιού σας, διαλέγετε αυτόν που σας ταιριάζει περισσότερο και μπαίνετε στη μάχη, ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον στοιχείο, που θα σας "αναγκάσει" να ασχοληθείτε πολλές ώρες με το multiplayer του Gore, αποζημιώνοντάς σας έτσι για το μικρό σε διάρκεια και σχετικά εύκολο single player mode.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Gore είναι ένα απ' αυτά τα παιχνίδια που δεν συγκαταλέγονται ανάμεσα στα καλύτερα του είδους, εντούτοις, είναι τόσο συμπαθητικό και συναρπαστικό που σε κερδίζει, όπως περίπου έγινε και με το Serious Sam πριν από έναν χρόνο. Αποδεικνύει για ακόμη μία φορά πως όταν υπάρχουν ιδέες και μεράκι, βγαίνουν παιχνίδια που κρατούν το ενδιαφέρον των gamers για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα από άλλους πολυδιαφημισμένους τίτλους (μην ξεχνάτε τι έγινε με το Daikatana). Είναι ένα πολύ εθιστικό παιχνίδι, με το οποίο αξίζει να ασχοληθείτε εν αναμονή των Doom 3 και Unreal 2.

PC

Μια δεύτερη γνώμη

Εντάξει, έχω δει και καλύτερα παιχνίδια τον τελευταίο καιρό. Βεβαίως, δεν θα έπαιζα το Gore για την πρωτοτυπία του ούτε για τα εντυπωσιακά γραφικά του (δεν έχει τίποτε από τα δύο). Πραγματικά, πάντως, απογοητεύτηκα όταν βρήκα τόσες ατέλειες σε λεπτομέρειες, που τελικά στιγματίζουν το παιχνίδι. Όταν σπάνε τα τζάμια, για παράδειγμα, εκτός από τα γυαλιά που πετάγονται, η επιφάνειά τους παραμένει η ίδια (διάφανη), ενώ οι σφαίρες (οι δικές σας και των αντιπάλων) δεν μπορούν να τα διαπεράσουν σε πολλές περιπτώσεις... Θέλετε και άλλα;

Χάρης Κλάδης

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
84	79	82	90	96 Multiplayer / 74 Singleplayer

Αφού τερματίσετε το single player, θα είστε έτοιμοι για ομηρικές διαδικτυακές μάχες μέσω του Gamespy που υποστηρίζει το παιχνίδι. Αν βαρεθήκατε τα UT και Quake Arena, δοκιμάστε το για αλλαγή.



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS CLONE CAMPAIGNS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ WINDOWS 95/98/ME/XP/2000 DIRECTX 8,0, 32MB RAM, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 2MB ΚΑΙ ΑΝΩ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, CD-ROM

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη www.rpg.gr



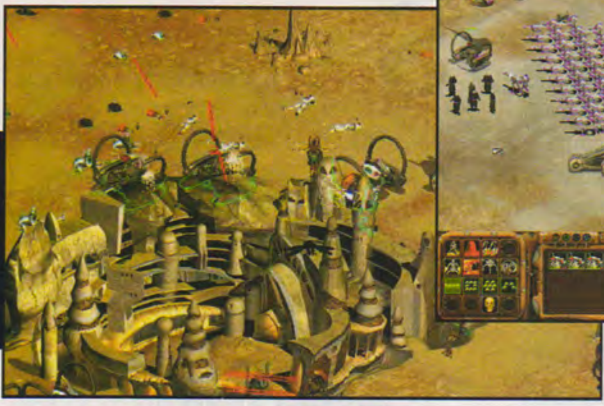
Η ταινία "Star Wars, Η επίθεση των Κλώνων", δυστυχώς, δεν διόρθωσε την άσχημη φήμη που απέκτησε η νέα τριλογία του Lucas. Πράγματι, τα Episode I και Episode II δεν συγκρίνονται με την κλασική τριλογία της δεκαετίας του '90. Παρόλα αυτά, η Lucas Arts συνεχίζει να αντλεί έμπνευση από τον κόσμο του Star Wars και η τελευταία παραγωγή της είναι το expansion του Star Wars Galactic Battlegrounds, το οποίο είναι βασισμένο πλήρως στο Episode II, Attack of the Clones.

Το πρώτο επεισόδιο Star Wars για τη νέα δεκαετία, το νέο αιώνα και τη νέα χιλιετία δεν άρχισε καλά. Πολλά κενά στο σενάριο (ειδικά εκεί όπου έγινε η εισβολή και δεν πήραν χαμπάρι οι κακοί), πολύ ρομάντζο (έχασα το μέτρημα από τα φιλιά και τα χαμουρέματα), πολύ ψέμα (όταν ο Anakin έπεσε στο αυτοκίνητο της bounty hunter στην πόλη) και μέτρια δράση (το Episode I από άποψη δράσης ήταν αιώνες μπροστά). Φωτεινή εξαίρεση αποτελεί η πανέμορφη, ανατρεπτική και απόλυτα πρωτική μάχη του Yoda, η οποία εξέπληξε άπαντες και έκανε πολλούς, καθώς βρίσκεται στο τέλος της ταινίας, να φύγουν με το χαμόγελο ζωγραφισμένο στα πρόσωπά τους. Όλα αυτά πού κολλάνε θα μου πείτε. Επειδή το εν λόγω παιχνίδι είναι 100% βασισμένο στο Episode II, πρέπει να σημειώσω πως το θεωρώ ως τη μοναδική σανίδα σωτηρίας για την αποκατάσταση της φήμης της ταινίας. Τι σχέση μπορεί να έχει θα μου πείτε.... Έχει και παραέχει, διότι για μένα τα Episodes δεν είναι μόνο οι ταινίες, αλλά το γενικότερο story που κρύβεται πίσω από αυτά. Ευτυχώς, λοιπόν, το expansion Clone Campaigns πέτυχε να μου αφήσει μια καλύτερη εικόνα για το Episode II...

CAMPAIGN - SCENARIO

Το Clone Campaigns προσθέτει στην ήδη μεγάλη λίστα από scenarios του Galactic Battlegrounds 14 νέες αποστολές, χωρισμένες σε δύο campaigns. Αρχικά είναι επτά αποστολές που θα παίξετε ως ακόλουθος του Count Dooku (aka Christopher Lee) και ως υπηρέτης της Galactic Republic. Μόνο όταν ολοκληρώσετε το campaign της Republic, θα μπορέσετε να παίξετε τις επόμενες έξι συν μία (bonus) αποστολές, αυτή τη φορά ως συνεργάτης του Mace Windu και της Confederacy of Independent Planets. Με λίγα λόγια, πρώτα πρέπει να παίξετε 7 αποστολές με τους κακούς και αφού τις τελειώσετε, μπορείτε να παίξετε 6 αποστολές με τους καλούς, συν μία ανατρεπτική bonus αποστολή, η οποία αφήνει πολλά υπονοούμενα (για ευνόητους λόγους δεν θα αναφερθώ σε αυτή την αποστολή) και σας δίνει μια καταπληκτική μονάδα. Εδώ συναντάμε, μάλιστα, την πρώτη καινοτομία του Clone Campaigns, το οποίο σου επιβάλλει να παίξεις με συγκεκριμένη σειρά τις αποστολές και όχι όπως επιθυμείς εσύ

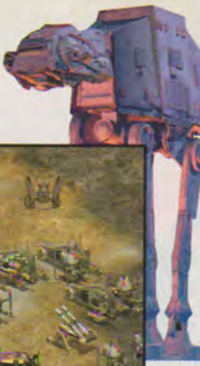




Η εισβολή ξεκινά... Γιούρια, γενναίοι κλώνοι μου.



Στρατιά σε πλήρη παράταξη.



Θετικά

- Νέες μονάδες
- 14 αποστολές
- Αλλαγές σε ήδη υπάρχουσες μονάδες και κτήρια
- Χαμηλές απαιτήσεις

Αρνητικά

- Ξεπερασμένα γραφικά
- Υπερβολικά πολλές ομοιότητες με το Age of Empires II

(στο Galactic Battlegrounds κάτι τέτοιο δεν συνέβαινε, έπαιζες πρώτη όποια αποστολή ήθελες). Οι 14 συνολικά αποστολές θα σας κρατήσουν πολύ καλή παρέα, καθώς θα βλέπετε καινούρια κτήρια και μονάδες να παρελαύνουν μπροστά από το monitor του PC σας. Σε γενικές γραμμές το single player είναι πολύ καλό και ίσως να καταφέρει να εξιλεώσει τη Lucas στα μάτια των fans που θα παίξουν το παιχνίδι.

Fan sites

- http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/clonecampaigns/
- http://www.battlegroundsuk.com/?

ΑΛΛΑΓΕΣ & ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ

Ας ξεκινήσουμε από τον τομέα των γραφικών. Δυστυχώς, η μηχανή Age of Kings (του Age of Empires II) είναι ξεπερασμένη κατά πολύ... κατά πάρα πολύ θα μπορούσα να πω. Οταν τα μάτια σου έχουν γευτεί τους καρπούς του Warcraft III, δεν συγκινείσαι εύκολα. Ναι μεν βλέπουμε καινούρια γραφικά για τις νέες μονάδες, όμως, τα γραφικά αυτά είναι παλιομοδίτικα. Ελεεινό animation, μέτρια effects και γενικότερα το παιχνίδι μοιάζει να είναι δημιουργημένο πριν από δύο ή τρία χρόνια. Ακριβώς το ίδιο πρόβλημα με το Galactic Battlegrounds.

Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά, όπως συμβαίνει και με τα περισσότερα παιχνίδια της Lucas Arts. Ειδικά τα ορχηστικά κομμάτια που ακούγονται στο background μεταφέρουν το έπος των ταινιών στο παιχνίδι και προκαλούν τον gamer να ξεκινήσει ένδοξους πολέμους. Νέες μονάδες κάνουν την εμφάνισή τους και το μέγιστο population limit ανεβαίνει στα 250! Δυστυχώς, ποτέ δεν είχα τόσες μονάδες, κάπου στις 100 με 150 μου ήταν υπεραρκετές για να ξεκινήσω τις επιθέσεις μου. Το όριο αυτό, βέβαια, δεν μπήκε για το single player αλλά για το multiplayer, προκειμένου να διεξάγονται ακόμα πιο επικές μάχες. Πέραν των μονάδων αποκλειστικά για τις δύο παρατάξεις (Confederacy και Republic), υπάρχουν και δύο νέες μονάδες οι οποίες είναι διαθέσιμες για όλες τις παρατάξεις του παιχνιδιού, ανεξαρτήτως εποχής. Η πρώτη είναι το Power Droid, μια κινητή μονάδα παροχής ενέργειας που επιτρέπει το στήσιμο satellite bases σε μακρινά σημεία και η δεύτερη είναι το Air Cruiser, μονάδα που είναι διαθέσιμη έπειτα από πολλά upgrades και μπορεί να κάνει τεράστια ζημιά από μακρινή απόσταση. Παράλληλα, έχουν γίνει πολλές βελτιώσεις σε παλαιότερες μονάδες και κτήρια, ώστε να γίνει πιο γρήγορο το παιχνίδι και να ισορροπήσουν οι δυναμικότητες των παρατάξεων.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Για τους λάτρεις του Star Wars αυτό το παιχνίδι ίσως να αποτελέσει σταθμό, μια και, κατά τη γνώμη μου, παρουσιάζει τα γεγονότα πιο ωραία απ' ό,τι το Episode II (τουλάχιστον στον τομέα του σεναρίου). Μεγάλο μείον του παιχνιδιού αποτελεί η ξεπερασμένη μηχανή γραφικών του, η οποία όμως έχει πολύ χαμηλές απαιτήσεις, κι έτσι δίνεται η ευκαιρία σε gamers που διαθέτουν μικρή υπολογιστική ισχύ να το απολαύσουν. Το multiplayer αποτελεί το πιο δυνατό κομμάτι του, αφού διαθέτει πολλές επιλογές και οι μάχες που θα βιώσετε θα είναι αξέχαστες και επικές, ακριβώς όπως στις ταινίες Star Wars. Βέβαια, γιατί να μπείτε στον κόπο να παίξετε multi όταν υπάρχει το Battle Net!

Προτού κλείσω το άρθρο μου να αναφέρω ότι η Lucas Arts ετοιμάζει πολλούς και καλούς τίτλους. Σχετικά με τον κόσμο του Star Wars, αναμένουμε το Knights of the Old Republic, που γίνεται developed από την Bioware Corp. (τους θεούς που έκαναν το NeverWinter Nights) και θα κυκλοφορήσει του χρόνου την άνοιξη. Ακόμα, αναμένουμε με μεγάλη λαχτάρα τα Full Throttle II (2003) και το Indiana Jones and the Emperor's Tomb (2002, φθινόπωρο). Καιρός, λοιπόν, να ανέβει κάπως η Lucas Arts, η οποία βρίσκεται σε μια λανθάνουσα κατάσταση εδώ και αρκετά χρόνια... και να σταματήσει να βγάζει παιχνιδάκια στρατηγικής, γιατί ο χώρος αυτός δεν της ταιριάζει! PC

Αν σας άρεσε...

...αρχικά να ξεκαθαρίσουμε ότι θέλετε δεν θέλετε πρέπει να έχετε το Galactic Battlegrounds για να πάρετε το παρόν παιχνίδι. Από εκεί και πέρα σας συνιστώ να παίξετε Warcraft III (για να μάθετε τι εστί στρατηγική) και εν συνεχεία μπορείτε να επιδοθείτε στο Age of Empires II, μια και πάνω σε αυτό είναι βασισμένο το Star Wars: Galactic Battlegrounds.



Απολαύστε ορισμένες από τις καινούριες μονάδες σε δράση.



Προσέξτε τα pod racers. Δεν είναι φοβερά;

hints & tips

Ακόμη ένας μήνας γεμάτος gaming και μάλιστα νόμιμο! Αρκετά cheats αλλά και πολλά ενδιαφέροντα hints σας περιμένουν για να δώσουν λύσεις στα gaming προβλήματά σας! Και μην ξεχνάτε πως η στήλη περιμένει τις δικές σας "πονηριές"! Ξέρετε κανένα καλό κόλπο για παιχνίδια που θέλετε να το μοιραστείτε με άλλους; Το e-mail μου το γνωρίζετε...

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Αντε τυχεροί! Ακόμα δεν πιάσατε το expansion του Empire Earth και σας δίνουμε τους απαραίτητους κωδικούς! Για να μπορέσετε να τους χρησιμοποιήσετε, πατήστε ENTER κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δώστε κάποιο από τα cheats που δίνονται στη συνέχεια και πατήστε ENTER ξανά. Οπως συνέβαινε και στο Empire Earth, οι κωδικοί λειτουργούν μόνο σε Random Map mode...

- **all your base are belong to us:** Αποκτάτε 100.000 από κάθε resource
- **atm:** Αποκτάτε περισσότερο gold
- **ahhcool:** Χάνετε το παιχνίδι
- **asus drivers:** Αποκαλύπτεται ολόκληρος ο χάρτης
- **boston rent:** Χάνετε όλο το gold
- **creatine:** Αποκτάτε 1.000 iron
- **display cheat:** Εμφανίζει τους κωδικούς
- **headshot:** Εξαφανίζει τα αντικείμενα από το χάρτη



- **my name is methos:** Αποκτάτε όλα τα resources και βλέπετε το χάρτη
- **somebody set up us the bomb:** Κερδίζετε το παιχνίδι
- **the big dig:** Χάνετε τα resources
- **uh, smoke?:** Χάνετε το wood
- **you said wood:** Αποκτάτε 1.000 wood

HOOLIGAN: STORM OVER EUROPE

Ενα παιχνίδι που σίγουρα θα προκαλέσει! Κατά τη διάρκειά του κρατήστε πατημένο το CTRL και δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **frietjewaterfiets:** Περισσότερες μονάδες
- **broodjekroket:** Αποκτάτε £450.000
- **shaslick:** Αποκτάτε guns και bombs
- **stamppot:** Κερδίζετε
- **mexicanosate:** Ντοπάρεστε
- **vlammetjes:** Αυτοκτονείτε
- **kipkorn:** Λιποθυμάτε
- **kaassoufle:** Τηλεμεταφέρεστε
- **frietspeciaal:** Παίζετε με τους αντίπαλους
- **frietjeoorlogmetuitjes:** Παίζετε με τους αστυνομικούς
- **hamburger:** Δεν πεθαίνετε

MAFIA

Βρώμικο χρήμα

Ο "οικογενειακός" προγραμματισμός πάντα ήταν από τα αδύνατα σημεία μου! Στο Mafia, όμως, υπάρχει ένας τρόπος να εξασφαλίσετε την οικονομική ευημερία της φαμίλιας! Στο καζίνο ποντάρετε αρνητικά ποσά και κάθε φορά που θα χάνετε, τα χρήματα σας θα... πολλαπλασιάζονται!

Ξεκλειδώστε το "Free Ride Extreme Mode"

Θα πρέπει να τερματίσετε το παιχνίδι μία φορά. Σε αυτό το mode υπάρχουν πολλά νέα αυτοκίνητα και καθόλου αστυνομία! Αυτά είναι τα ωραία!

NEVERWINTER NIGHTS

Ακόμα ένα cheat για έμπειρους! Βρείτε το αγαπημένο σας text editor και ανοίξτε το αρχείο "nwn.ini" που βρίσκεται στο φάκελο του παιχνιδιού. Στα Game Options προσθέστε τη φράση:

- **Debug Mode=1**

Αν σκοπεύετε να επηρεάσετε και το χα-







MAFIA

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr

ρακτήρα σας, ανοίξτε το αρχείο "nwnplayer.ini" και προσθέστε τις εξής γραμμές:

- **Single Player Enforce Legal Characters=0**
- **Single Player ItemLevelRestrictions=0**

Μόλις κάνετε τα προαναφερθέντα, σώστε τα αρχεία και ξεκινήστε το παιχνίδι. Κατά τη διάρκειά του πατήστε το (καθιερωμένο πλέον) πλήκτρο ~ και γράψτε στην κονσόλα που θα εμφανιστεί: DebugMode=1. Αυτό θα ενεργοποιήσει το cheat mode. Με το ~ μπορείτε να περιηγηθείτε τα διάφορα modes και να δώσετε κάποιους από τους παρακάτω οδηγούς. Οταν εμφανιστεί το μήνυμα "Enter Target Mode", κάντε κλικ στο χαρακτήρα που θέλετε να επηρεάσετε. Ενα μήνυμα "Success" θα επιβεβαιώσει την επιτυχή ολοκλήρωση της διαδικασίας.

- Αλλάξτε age: **SetAge** (αριθμός)
- Αλλάξτε base attack: **SetAttackBase** (αριθμός)
- Αλλάξτε Charisma: **SetCHA** (αριθμός)
- Αλλάξτε Constitution: **SetCON** (αριθμός)
- Αλλάξτε Dexterity: **SetDEX** (αριθμός)
- Αλλάξτε fortitude save modifier: **ModSaveFort**
- Αλλάξτε Intelligence: **SetINT** (αριθμός)
- Αλλάξτε Level: **dm_givelevel** (αριθμός)
- Αλλάξτε race: **SetAppearance** (race)
- Αλλάξτε reflex save modifier: **ModSaveReflex**
- Αλλάξτε spell resistance modifier: **ModSpellResistance** (αριθμός)
- Αλλάξτε Strength: **SetSTR** (αριθμός)
- Αλλάξτε will save modifier: **ModSaveWill**
- Αλλάξτε Wisdom: **SetWIS** (αριθμός)
- Flying Cows: **dm_cowsfromhell**
- Αποκτήστε Gold: **dm_givegold** (αριθμός)
- Hobby Horse: **dm_mylittlepony**
- Γίνετε άτρωτος: **dm_god**
- Ανανεώστε τα HP: **dm_heal Raise levels: GetLevel** (αριθμός)
- Μεγαλώστε τα XP: **GiveXP** (αριθμός)

Aribeth's Sword

Προτού αρχίσετε το παιχνίδι, αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το Aribeth's Sword, πρέπει το class του χαρακτήρα σας να είναι Paladin ή όταν δημιουργήσετε το χαρακτήρα σας να επιλέξετε alignment ως Lawful Evil.

Asheera's Amulet

Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε το amulet που θα σας προστατέψει από την Creator Race, μην μπείτε στη Source Stone μέχρι να είστε level 20!

NO ONE LIVES FOREVER 2

Cheat List

Πατήστε το T κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς για να ενεργοποιήσετε τα cheat:



- **armor:** Πλήρης ασπίδα
- **health:** Πλήρης ενέργεια
- **skillz:** Αποκτάτε Skillpoints (level 3 και 4)
- **poltergeist:** Γίνεστε αόρατοι
- **maphole:** Περνάτε level
- **pos:** Βλέπετε τη θέση σας
- **build:** Βλέπετε το version number

SUDDEN STRIKE 2

Automatically Win Mission

Πατήστε ENTER και γράψτε:

- **blitzkrieg:** Για να κερδίσετε αυτόματα την αποστολή
- **omniscience:** Για να εξαφανίσετε το fog of war
- **koenigstiger:** Για να κάνετε παντοδύναμες τις μονάδες σας

Επειτα από κάθε κωδικό, πατάτε ξανά το ENTER για να τον ενεργοποιήσετε.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Console Commands/Cheats

Αρχίστε το παιχνίδι και πατήστε το πλήκτρο ~ για να κατέβει η κονσόλα. Εκεί, δώστε τα ακόλουθα:

- **allguns:** Ολα τα όπλα
- **extras fnkqrrm:** Ενεργοποιεί τα extras
- **admin_message (message):** Στέλνει admin message σε όλους τους clients (μόνο για τον host)
- **message (message):** Στέλνει chat message σε όλους τους clients (μόνο για τον host)
- **display fps:** Επηρεάζει το frame rate
- **game_info:** Δείχνει πληροφορίες του παιχνιδιού
- **gameover:** Τελειώνει το παιχνίδι (μόνο για τον host)
- **kick:** Kick και ban ενός user από το παιχνίδι (μόνο για WOL server)
- **renegade:** Godmode
- **net_update_rate:** Σετάρει μέγιστο net update think rate (times per second)
- **player_info:** Δείχνει το player info
- **quit:** End game και quit to Desktop (μόνο για dedicated server)
- **quit_slave slavename:** Shutdown slave server (μόνο για dedicated master server)
- **restart:** Quit to desktop και restart process (μόνο για dedicated server)
- **screen_uv_bias:** Αλλάζει το half pixel bias σε screen text
- **set_bw_budget_out:** Σετάρει το ολικό bandwidth budget

Περισσότερα multiplayer units

Πατήστε το F8 και δώστε fnkqrrm. Στο Purchase terminal, κρατήστε πατημένο το ALT όταν κλικάρετε οχήματα ή χαρακτήρες.





NEVERWINTER NIGHTS



COMMAND & CONQUER: RENEGADE



Ατελείωτος χρόνος στο Skirmish mode

Ανοίξτε το αρχείο "svrcfg_skirmish.ini" που βρίσκεται στο φάκελο westwood/Renegade/Data. Μπορείτε να αλλάξετε το gametime (0 = άπειρο), αλλά και το ποσό των χρημάτων σας.

Buggy Rush

Αφού τα Nod Buggies στοιχίζουν μόνο 300 credits, 2 παίκτες μπορούν να αγοράσουν μερικά και να πάρουν και επιβάτη μαζί τους. Ο καλύτερος συνδυασμός θα ήταν δύο Engineers, ένας Technician και ένας Engineer, δύο Technicians ή ένας Technician και κάποιος ειδικός στα προστατευτικά πυρά! Εφόσον το Advanced Gaurd Tower των GDI δεν μπορεί να καταστρέψει τα Buggies πολύ γρήγορα, αυτά μπορούν εύκολα να προσεγγίσουν κάποιο κτήριο και να αφήσουν τους επιβάτες.

Αντιμετωπίζοντας Mutants

Οταν βρεθείτε αντιμέτωποι με κάποιο μεταλλαγμένο τέρας, χρησιμοποιήστε είτε κάποιο λέιζερ όπλο ή flame thrower. Τα tiberium guns δεν τους κάνουν τίποτε!

Αντιμετωπίζοντας Chem-Warriors

Οι Chem-Warriors των NODs είναι υπερβολικά εύφλεκτοι! Αντιμετωπίστε τους, λοιπόν, με φλογοβόλα!

Radio Commands

Ακολουθεί μία λίστα με radio commands που μπορείτε να δώσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορούν να αποβούν πολύ χρήσιμες, ειδικά όταν βρίσκεστε καταμεσής μιας μάχης και δεν μπορείτε να γράψετε μηνύματα στους συμμάχους σας!

Statements

Πατήστε CTRL και...

- 1= Building needs repairs!
- 2= Get in the vehicle!
- 3= Get out of the vehicle!
- 4= Destroy that vehicle!
- 5= Watch where you're pointing that!
- 6= Don't get in my way!
- 7= Affirmative
- 8= Negative
- 9= I'm in position
- 0= Enemy spotted

Orders

Πατήστε ALT και...

- 1= I need repairs!
- 2= Take the point
- 3= Move out
- 4= Follow me
- 5= Hold position
- 6= Cover me
- 7= Take cover!
- 8= Fall back
- 9= Return to base
- 0= Destroy it now!

Commands

Πατήστε CTRL+ALT+...

- 1= Attack the base defenses!
- 2= Attack the harvester!
- 3= Attack that structure!
- 4= Attack the refinery!
- 5= Attack the power plant!
- 6= Defend the base!
- 7= Defend the harvester!
- 8= Defend that structure!
- 9= Defend the refinery!
- 0= Defend the power plant

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Gold και mana μέσω... Hex Cheat

Κάντε hexedit στο savegame σας. Προσπαθήστε να βρείτε τη λέξη BANK ως Text String Type. Τέσσερις τελείες μετά τη λέξη "Bank" και θα δείτε το ποσό Gold (όπως



G0074, αν έχετε 74 gold). Μετά το ποσό Gold, ακολουθεί το mana με R####,Y####, E#### και W####. Αλλάξτε τα όλα σε 9999.

Multiplayer Resources

Αν παίζετε ένα on-line game, μπορείτε να σετάρετε τις αρχικές ποσότητες gold και mana στο ποσό των 2.000. Αυτό μπορείτε να το κάνετε κάθε φορά που ξεκινάτε ένα παιχνίδι. Αρχίστε ένα network game (εναντίον του υπολογιστή) και παίξτε για λίγο, σώστε και μόλις το κάνετε load, θα έχετε αποκτήσει επιπλέον 2.000 στα resources.







COMMAND & CONQUER: RENEGADE



MIGHT & MAGIC IX

Dark Magic Resistance

Στο δρόμο προς το Linefarne, από τα λιμάνια, πηγαίνετε αριστερά απ' τη γέφυρα εκεί όπου υπάρχει μόνο ένα σπίτι. Δίπλα στο σπίτι υπάρχει ένα πηγάδι που αυξάνει το dark magic resistance κατά 5% για κάθε χαρακτήρα σας. Το ειδικό με αυτό το πηγάδι είναι πως αν πάρετε κάποια βάρκα με οποιαδήποτε κατεύθυνση, επιστρέψετε και πάτε ξανά στο πηγάδι, θα προσθέσετε ακόμα 5% resistance σε κάθε χαρακτήρα! Μπορείτε να το κάνετε μέχρι να έχετε γεμίσει στο 100%!



Initiate to Healer Quest

Ο Atli, κοντά στο Gathering in Guberland, σας καθοδηγεί να τον συναντήσετε στο λιμάνι στις 3:00 το πρωί, για να προστατέψετε τα αγαθά του από τους ληστές, μέχρι αυτός να επιστρέψει στις 6:00. Περίπου στις 3:15 θα δεχτείτε επίθεση από 8 ανθρώπους. Καθώς ρίχνετε βέλη, κάντε βήματα προς τα πίσω μέσα στο νερό, μέχρι αυτό να σας σκεπάσει. Οι ληστές θα σας ακολουθήσουν. Βγείτε απ' το νερό και θα δείτε ότι αυτοί δεν μπορούν να βγουν και



κάθονται βυθισμένοι! Βγάλτε τους από τη μέση έναν προς έναν!

Hint

Η απάντηση στο Cryptogram για το Rule Book είναι "You can find the book of Rules behind the rotating bookshelf in the next room".

HOMEWORLD: CATACLYSM

Οταν παίζετε αυτό το παιχνίδι πρέπει να είστε προσεκτικοί με τα resources, καθώς αντίθετα με ό,τι συνέβαινε στο Homeworld, δεν μπορείτε να κλέψετε τόσα πολλά αεροσκάφη και να τα εντάξετε στο στόλο σας. Πλέον όταν κλέβετε σκάφη, αυτά προστίθενται στα έξοδα των resources σας. Σίγουρα αυτή η προσθήκη κάνει το παιχνίδι δυσκολότερο, αλλά είναι μάλλον πιο ρεαλιστική η λειτουργία. Επίσης, τα resources μαζεύονται δυσκολότερα, καθώς οι εργάτες σας συχνά δέχονται επιθέσεις επιδρομέων. Μην παίζετε το παιχνίδι με την ίδια τακτική που εφαρμόζατε στο πρώτο Homeworld, γιατί θα βρεθείτε σύντομα χωρίς στόλο και χωρίς resources. Μέχρι να καταλήξετε σε κάποια νέα τακτική, ιδού ένα καλό hint που βασίζεται σε σχεδιαστική έλλειψη, παρά σε τακτική μάχης! Γενικότερα, τα fighters είναι περισσότερο αδύναμα απέναντι στα μεγαλύτερα σκάφη, όπως dreadnaughts και heavy cruisers, απ' όσο θα έπρεπε. Οπότε, πρέπει όσο το δυνατόν νωρίτερα να έχετε κάνει τα απαραίτητα research για να τα φτιάξετε. Και να πώς:

Mission 06: Kadiir Nebula

Στο τέλος αυτής της αποστολής και στο τελευταίο nav point, στείλτε 7 MCVs ως καμικάζι, για να τσακώσετε το carrier. Καταστρέψτε πρώτα τα μικρά σκάφη γύρω του. Μόλις το πιάσετε, περάστε όλες τις δυνάμεις σας στην αστρική πύλη. Μην κάνετε hyperspace, απλώς περιμένετε. Αυξήστε την ταχύτητα του gameplay και σύντομα θα δείτε κάπου 20 frigates και 3 cap ships (1 heavy cruiser και 2 destroyers) να έρχονται προς το μέρος σας. Θα διαπιστώσετε πως τα cap ships δεν ρίχνουν, καθώς το σκάφος σας δεν βρίσκεται σε "πεδίο παιχνιδιού". Βρίσκεται πέρα από την πύλη, αλλά πριν από το υπερδιάστημα (hyperspace), οπότε είναι σαν να είστε "άουτ"! Τα μαχητικά ρίχνουν μεν, αλλά θα τα ξεφορτωθείτε γρήγορα με τα ACVs σας. Καταστρέψτε με αυτά όλα τα fighters και support frigates. Χρησιμοποιήστε τα μεγαλύτερα σκάφη σας για να προκαλέσετε ζημιές στα heavy cruisers, destroyers και frigates. Πιάστε τα και αποσύρετε (retire) τα frigates. Ετσι, θα αποκτήσετε τα σκάφη που σας χρειάζονται για να συλλαμβάνετε άλλα σκάφη. Κρατήστε το heavy crusier και τα 2 destroyers και στείλτε τα processor και workers πίσω στο πεδίο δράσης για να πάρετε και τα υπόλοιπα resources. Μπορείτε ακόμα και να καταστρέψετε το εχθρικό outpost, καθώς θα έχετε την απαραίτητη δύναμη πυρός. Αν τα έχετε κάνει όλα σωστά, θα έχετε αποκτήσει +50.000 RU, 2 heavy cruisers και 2 destroyers με αρκετά SU για να φτιάξετε τουλάχιστον 40 acolytes ή 20 ACVs και μερικά recons και MCVs. PC







HOMEWORLD: CATACLYSM


MONOPOLY
NEW EDITION
PC CD-ROM
MONOPOLY
NEW EDITION
OUT NOW
ON PC-CD
INFOGRAMES
www.infogrames.com
Licensed by:
Hasbro
Consumer Products
© 2002 Infogrames Interactive Inc. All right reserved. © 2002 Hasbro Inc. All right reserved.
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 010 6018800, Fax: 010 6018802

Adventure SOS

SYBERIA

Η πλήρης λύση του παιχνιδιού

Είμαι πολύ στενοχωρημένος γιατί ο υπολογιστής μου, που είχε δύο σκληρούς σε σύστημα RAID 1 (real time αντιγραφή του ενός δίσκου στον άλλο, ώστε να είμαι εξασφαλισμένος στην περίπτωση που ο ένας δίσκος πάθαινε κάτι), έπαθε πολύ μεγάλη ζημιά, με αποτέλεσμα να καταστραφούν και οι δύο δίσκοι. Τώρα η μοναδική ελπίδα μου είναι το εργοστάσιο της WD στη Γερμανία, όπου θα επιχειρήσουν να μου σώσουν τα αρχεία, αν μπορούν και, φυσικά, με το αζημίωτο. Η δουλειά μου όλα αυτά τα χρόνια, κείμενα, saves κ.λπ., κινδυνεύει να χαθεί οριστικά. Πού κουράγιο να ξαναπαίξω όλα αυτά τα παιχνίδια για να κρατήσω τα αναλυτικά saves τους; Κοντεύω να σκάσω...

Αρχικά είχα σχεδιάσει να απαντήσω σε τρεις φίλους του περιοδικού που ζητούσαν βοήθεια σε τρία διαφορετικά σημεία του Syberia. Μετά, όμως, ήρθαν άλλα 6 e-mails και έτσι αποφάσισα ότι θα ήταν προτιμότερο να παρουσιάσω ολόκληρη τη λύση του παιχνιδιού, ώστε να μη χρειαστεί να με ρωτάτε συνέχεια. Ετσι κι αλλιώς, το παιχνίδι είναι τόσο σπουδαίο, που αξίζει μία τέτοια παρουσίαση από κάθε πλευρά.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ SYBERIA

1. VALADILENE, FRENCH ALPS

Ξεκινάς στο ξενοδοχείο.

Κάνε κλικ (LOOK) στον πίνακα (clipboard) στα δεξιά σου και λίγο μπροστά. Παίρνεις αυτόματα από αυτόν την μπροσούρα και τη διαβάζεις. Πρόσεξε όσα γράφει για τα κλειδιά (keys) με τα οποία λειτουργούν τα automatons. Κλείσε την μπροσούρα.

Κάνε κλικ στη βαλίτσα (suitcase) σου. Είναι βαριά και δεν μπορείς να τη σηκώσεις.

Κάνε κλικ στη ρεσεψιόν (Inn Desk). Στο κοντινό πλάνο πάρε το κλειδί που είναι πάνω στο γραφείο (ακριβώς πίσω από το automaton) και κάνε το κλικ πάνω σ' αυτό.

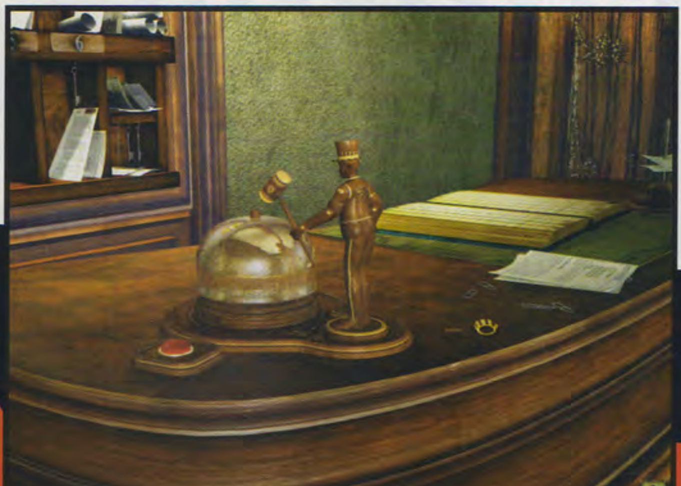
(Αφού πάρεις το κλειδί, κάνεις δεξί κλικ με το mouse για να εμφανίσεις το Inventory σου, διαλέγεις από αυτό το κλειδί - αυτό θα εμφανιστεί στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης - και τέλος κάνεις κλικ τον κέρσορα πάνω στο automaton). Τώρα πια κάνε κλικ πάνω στο κόκκινο κουμπί (button).

Ερχεται ο ξενοδόχος. Μίλησέ του και εξάντλησε όλες τις επιλογές. Επίλεξε οπωσδήποτε το HELP. Ο μικρός (MOMO) ρίχνει κάτω μερικά γρανάζια και φεύγει. Ο ξενοδόχος σε πάει στο δωμάτιό σου.

➤ ***ΣΗΜΕΙΩΣΗ:*** *Μπορείς, αν θέλεις, να μιλήσεις στον MOMO προτού μιλήσεις στον ξενοδόχο, αλλά δεν αλλάζει τίποτα στην πλοκή του παιχνιδιού.*

Στο δωμάτιό σου, μόλις φύγει ο ξενοδόχος, πήγαινε στην πάνω δεξιά γωνία, στο τραπεζάκι που φαίνεται στο βάθος, και πάρε από αυτό το fax. Είναι από το αφεντικό σου. Πάνω του πρόσεξε τον αριθμό του τηλεφώνου του γραφείου σου: 12458902.

Στο inventory σου κάνε κλικ στο κινητό τηλέφωνό σου. Σ' αυτό σχημάτισε το νούμερο 12458902 και εν συνεχεία κάνε κλικ στο πλήκτρο SEND. Αφού τελειώσεις, κατέ-





του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

βα κάτω και ξαναμίλησε στον ξενοδόχο. Μίλησε για όλες τις επιλογές, ειδικά όμως για τη MISSION. Σου δίνει το fax που ανέφερε το αφεντικό σου. Κλείσε το fax και το παράθυρο των διαλόγων και προχώρησε στο άλλο τμήμα του δωματίου, εκεί όπου ο μικρός MOMO έριξε τα γρανάζια.

Κάνε κλικ σ' αυτά που είναι στο έδαφος για να τα μαζέψεις (δύο διαφορετικά γρανάζια) και εν συνεχεία κάνε κλικ στο τραπέζι ακριβώς δίπλα σου. Από αυτό πάρε τα υπόλοιπα δύο γρανάζια, αλλά πρόσεξε και το σχήμα πάνω στο τραπέζι.

ρο fax που σου έστειλε το αφεντικό σου (πρόσεξε να είναι ενεργοποιημένη η επιλογή TAKE και όχι η CONSULT) και κάνε κλικ τον κέρσορα στο χέρι του automaton. Βάζεις στο χέρι του το Fax. Τώρα πια κάνε κλικ στο μοχλό που είναι στη θέση του δεξιού χεριού του automaton και παρακολούθησε τη σκηνή με το συμβολαιογράφο να διαβάζει το fax και ν' ανοίγει την πόρτα. Μπαίνει αυτόματα μέσα.

Προχώρησε προς την κάτω δεξιά γωνία του δωματίου και στη νέα οθόνη μπες στην πόρτα.

Μέσα, κάθισε στην αριστερή καρέκλα όπως κοιτάς. Από τις ερωτήσεις επίλεξε

Μπορείς, αν θέλεις, να μιλήσεις στον MOMO προτού μιλήσεις στον ξενοδόχο, αλλά δεν αλλάζει τίποτα στην πλοκή του παιχνιδιού.

οπωσδήποτε τη MISSION. Διάβασε προσεκτικά το γράμμα-διαθήκη της Ann. Αφού το διαβάσεις, θα σηκωθείς από την καρέκλα σου και θα πάρεις το γράμμα αυτό. Βγες από το δωμάτιο αυτό. Στο επόμενο δωμάτιο προχώρησε στην κάτω μεριά του. Προτού βγεις από το γραφείο του συμβολαιογράφου, πάρε από το "έπιπλο" που κρεμάνε τις ομπρέλες, τα καπέλα και τα παλτά το κλειδί (TELESCOPIC KEY). Βγες έξω από το συμβολαιογραφείο στον κεντρικό δρόμο.

Προχώρησε δύο οθόνες προς τα δεξιά μέχρι να δεχτείς το πρώτο σου τηλεφώνημα από τον αρραβωνιαστικό σου (DAN).

Στην οθόνη αυτή που δέχεσαι το τηλεφώνημα κάνε κλικ στα δεξιά, εκεί όπου φαίνεται ένα άνοιγμα, και θα βρεθείς μπροστά από την πόρτα του εργοστασίου. Κάνε κλικ στην πόρτα και στο κοινό πλάνο κάνε κλικ στο κλειδί που είναι στο κάτω μέρος της για να το γυρίσεις. Πάρε από το Inventory σου το telescopic key και χρησιμοποίησέ το στο πάνω μέρος της πόρτας. Τώρα κάνε κλικ στο μοχλό που είναι περίπου στη μέση, για την ακρίβεια στο κάτω δεξιά μέρος των ποδιών του πάνω automaton. Ανοίγεις την πόρτα και μπαίνεις μέσα.

Προχώρησε μία οθόνη μπροστά. Βρίσκεσαι στο σιντριβάνι από το οποίο ξεκινούν 5 μονοπάτια. Σημείωσε ότι:

Το κάτω αριστερά μονοπάτι (SW) οδηγεί στο εργοστάσιο.

Το πάνω αριστερά μονοπάτι (NW) οδηγεί σε μία ειδική πλατφόρμα.

Το πάνω δεξιά μονοπάτι (NE) οδηγεί στο σταθμό του τρένου.

Το κάτω δεξιά μονοπάτι (SE) οδηγεί στην έπαυλη των Voralberg.

Το νότιο μονοπάτι οδηγεί έξω από το συνολικό οίκημα (εργοστάσιο και σπίτι).

Πάρε το μονοπάτι που οδηγεί προς την έπαυλη (κάτω δεξιά). Προχώρησε προς τα σκαλιά της έπαυλης. Συνέχισε πηγαίνοντας προς τα δεξιά της έπαυλης. Βρίσκεσαι σ' ένα μονοπάτι στα δεξιά της έπαυλης. Συνέχισε δεξιά. Πλησίασε τη σκάλα (automaton). Στην κοντινή οθόνη κάνε κλικ στη σκάλα. Χμ ... χρειάζεσαι ένα κλειδί.

Φύγε από την οθόνη αυτή και πήγαινε άλλη μία οθόνη δεξιά. Βρίσκεσαι σ' έναν παράξενο κήπο. Προχώρησε ίσια μπροστά και στα δεξιά σου θα δεις την κηπουρό. Αν θέλεις, μίλησέ της, δεν είναι κάτι σημαντικό.

Πήγαινε αριστερά και βρίσκεσαι στην αρχή του HEDGE MAZE. Προχώρησε άλλη μία οθόνη μπροστά. Τώρα μπες στο άνοιγ-

Τώρα πια βγες έξω από το ξενοδοχείο και προχώρησε μία οθόνη νότια προς τον κεντρικό δρόμο.

Στον κεντρικό δρόμο προχώρησε δύο οθόνες νότια - αριστερά. Εδώ μπορείς να μιλήσεις, αν θέλεις, στο φούρναρη, αλλά δεν λέει τίποτα. Συνέχισε αριστερά άλλη μία οθόνη.

Πάρε την εφημερίδα από το παγκάκι και διάβασέ την. Μιλά για το θάνατο της Anna Voralberg. Ανέβα τα σκαλιά του σπιτιού κάνοντας κλικ σ' αυτά. Στο κοντινό πλάνο τράβα (κάνε κλικ) το μοχλό που είναι στη μέση ακριβώς του θώρακα του automaton (αυτόν που είναι στη μέση και όχι στο πλάι). Από το Inventory σου πάρε το δεύτε-





μα που είναι ακριβώς στα δεξιά της Kate και κάνε κλικ στο μικρό σιντριβάνι που είναι στον τοίχο. Πάρε από αυτό το κλειδί (Voralberg key).

Τώρα φύγε και γύρνα πίσω στη σκάλα (δηλαδή βγαίνεις από το κοντινό πλάνο και τώρα πια πηγαίνεις κάτω δεξιά, δεξιά, και τώρα τρεις φορές νότια).

Κάνε κλικ στη σκάλα και στο κοντινό πλάνο πάρε από το Inventory σου το Voralberg key και κάνε το κλικ στο δεξί μέρος της σκάλας. Την ανοίγεις. Κάνε κλικ στη σκάλα για ν' ανεβείς πάνω.

Βρίσκεσαι στη σοφίτα της έπαυλης. Πήγαινε μία οθόνη αριστερά και κάνε κλικ στο έπιπλο-γραφείο στ' αριστερά. Στο κοντινό πλάνο πάρε μέσα από το γραφείο-έπιπλο το ink bottle και το Anna's Diary. Διάβασε προσεκτικά το ημερολόγιό της, μια και αυτό αναφέρει σχεδόν όλη την ιστορία των δύο αδελφών. Φύγε από το κοντινό αυτό πλάνο και πήγαινε δύο φορές δεξιά. Κάνε κλικ ακριβώς μπροστά από την Kate, εκεί όπου κάτι είναι καλυμμένο από ένα άσπρο "σεντόνι". Παρατήρησε ότι στα δεξιά σου (για την ακρίβεια λίγο πιο δεξιά από το πάνω μέρος της οθόνης-μόνιτορ) ο κέρσορας αλλάζει. Κάνε εκεί κλικ. Τραβάς μία αλυσιδίτσα που ανοίγει το φως. Στον ελάχιστο χρόνο που έχεις, παρατήρησε ότι στη σανίδα που είναι ακριβώς δίπλα από τη λάμπα φαίνεται να είναι κάτι σχεδιασμένο.

Ακούς θόρυβο πίσω σου. Πας εκεί και βλέπεις τον ΜΟΜΟ που ανέβηκε επίσης στη σοφίτα. Σου ζητά να του σχεδιάσεις ένα mammoth. Μίλησε στον ΜΟΜΟ (σου δίνει ένα χαρτί και ένα μολύβι για να του ζωγραφίσεις το mammoth) και επίλεξε οπωσδήποτε τα MISSION και HELP. Ο ΜΟΜΟ σου λέει ότι θα σου αποκαλύψει ένα μυστικό αν του ζωγραφίσεις ένα mammoth. Πήγαινε πίσω στο μέρος που άνοιξες το φως (μία οθόνη δεξιά και μετά μία οθόνη μπροστά).

➤ ***ΣΗΜΕΙΩΣΗ:*** *Εδώ έφαγα το πρώτο "κόλλημα" γιατί δεν έβλεπα με τίποτα το σχέδιο του mammoth που είναι ζωγραφισμένο πάνω στη σοφίτα. Δεν το είχε πάρει το μάτι μου και έψαχνα για ώρες σε όλα τ' άλλα μέρη του παιχνιδιού χωρίς αποτέλεσμα.*

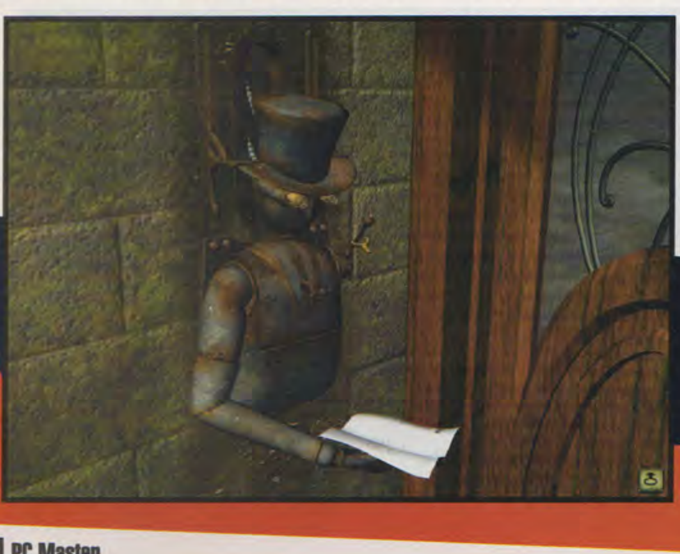
Κάνε κλικ πάνω στη σανίδα με τα σχέδια στα δεξιά της λάμπας. Στο κοντινό πλάνο πάρε από το Inventory σου το pencil & paper και κάνε το κλικ πάνω στο σχέδιο του mammoth που βλέπεις. Ξεπατικώνεις το σχέδιο. Τώρα φύγε και πήγαινε πίσω στον ΜΟΜΟ. Δώσε του το pencil tracing of mammoth από το τμήμα του Inventory σου που έχει τα κείμενα, και τώρα πια πρέπει να ακολουθήσεις τον ΜΟΜΟ.

Φύγε από τη σοφίτα (κατεβαίνεις τη σκάλα) και κάτω πήγαινε κάτω αριστερά. Στην κανονική οθόνη πήγαινε όλο αριστερά και εν συνεχεία πάλι αριστερά. Προχώρησε νότια, μπροστά από την έπαυλη, και εν συνεχεία ξανά νότια. Στην οθόνη με το σιντριβάνι βλέπεις τον ΜΟΜΟ να παίρνει το νότιο μονοπάτι που οδηγεί έξω στον κεντρικό δρόμο. Ακολούθησέ τον πηγαίνοντας και εσύ νότια. Βγες έξω από την πόρτα και πήγαινε πάλι νότια στον κεντρικό δρόμο. Τώρα βλέπεις τον ΜΟΜΟ να κινείται νότια προς την κατεύθυνση του συμβολαιογράφου. Ακολούθησέ τον, πηγαίνοντας πάλι νότια και μετά όλο αριστερά. Πήγαινε αριστερά από το σπίτι του συμβολαιογράφου και εν συνεχεία περπάτησε προς τ' αριστερά. Η οθόνη scroll-άρει και θα δεις τον ΜΟΜΟ μπροστά σε μια πόρτα που οδηγεί προς τα βουνά.

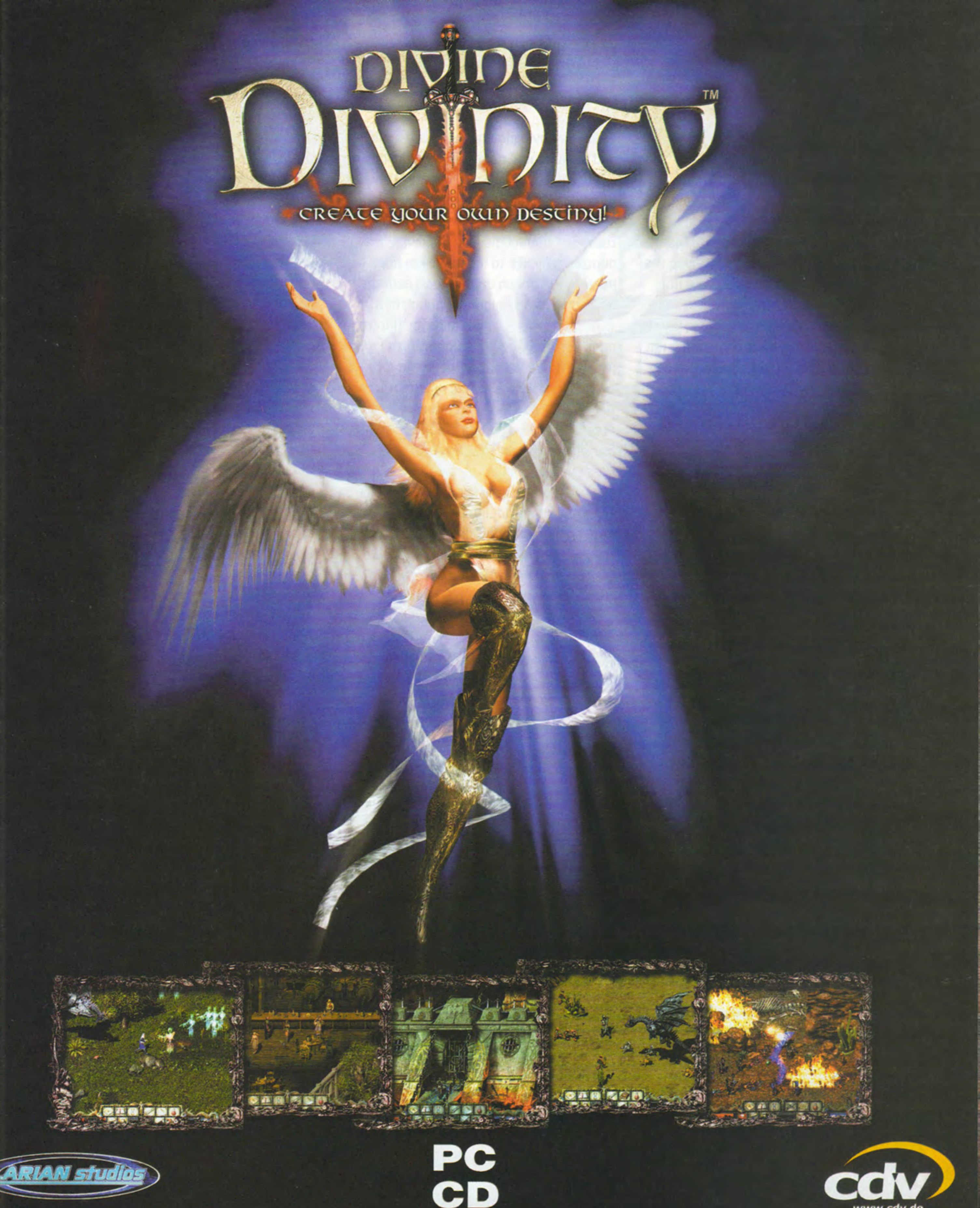
Κάνε κλικ πάλι στον ΜΟΜΟ. Τον πλησιάζεις για να του μιλήσεις και αυτός γυρνά, ανοίγει την πόρτα και φεύγει. Ακολούθησέ τον πάλι κάνοντας κλικ στην ανοιχτή καγκελόπορτα. Διέσχισε την πέτρινη γέφυρα, ανέβα τα σκαλιά και συνέχισε ανεβαίνοντας προς τα πάνω. Ανέβα και τα τελευταία σκαλιά και μετά ακολούθησε το μονοπάτι προς τα δεξιά, πέρνα τη μικρή ξύλινη γέφυρα και συνέχισε το μονοπάτι βόρεια. Παρατήρησε τη μισοβυθισμένη βάρκα στο ποτάμι και συνέχισε όλο δεξιά. Στη νέα οθόνη μπορείς να μιλήσεις επιτέλους στον ΜΟΜΟ. Μίλησε του, αν και δεν κερδίζεις τίποτα.

Εδώ παρατήρησε ότι μπορείς να πας προς τα αριστερά. Πήγαινε και θα δεις ότι από την απέναντι μεριά του ρυακιού φαίνεται να συνεχίζει ένα μονοπάτι (το γιατί δεν μπορείς να το διασχίσεις είναι μία άλλη ιστορία). Γύρνα πίσω και προσπέρνα τον ΜΟΜΟ, συνεχίζοντας προς την πάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Ανέβα τα σκαλιά και πάνω προσπάθησε να γυρίσεις τον τροχό που ανοίγει την καταπακτή για να ελευθερωθεί το νερό. Δεν έχεις τη δύναμη για κάτι τέτοιο, μια και μάλλον ο τροχός φαίνεται κολλημένος. Πήγαινε πίσω και μίλησε στον ΜΟΜΟ. Διάλεξε οπωσδήποτε το HELP. Του ζητάς να έρθει να σε βοηθήσει. Ακολούθησέ τον. Τον βλέπεις να προσπαθεί να γυρίσει τον τροχό, αλλά ο ένας μοχλός σπάει και δεν γίνεται τίποτα.

Από το έδαφος πάρε τον πεσμένο μοχλό. Τώρα γύρνα πίσω στην οθόνη με τη μισοβυθισμένη βάρκα. Από το Inventory σου πάρε το broken lever και κάνε το κλικ στ' αριστερά της βάρκας πάνω στο κουπί που φαίνεται εκεί. Δοκίμασε να πάρεις το κουπί. Είναι βρόμικο και βρεγμένο. Πήγαινε πίσω στον ΜΟΜΟ και μίλησέ του. Ζήτησέ του οπωσδήποτε HELP. Θα έρθει και θα σηκώσει το κουπί της βάρκας. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και βλέπεις τον ΜΟΜΟ να κρατά το κουπί. Μίλησέ του ξανά και ζήτησέ του






DIVINE DIVINITY™
CREATE YOUR OWN DESTINY!
LARIAN studios
PC
CD
cdv
www.cdv.de

ξανά οπωσδήποτε HELP. Θα πάει στον τροχό, θα τον γυρίσει με τη βοήθεια του κουπιού σαν μοχλό και έτσι το νερό στο ρυάκι θα χαμηλώσει. Γύρνα πίσω δύο οθόνες και προχώρησε αριστερά προς το ρυάκι που λίγο πριν δεν μπορούσε να περάσεις.

Πέρνα απέναντι και πήγαινε προς τ' αριστερά. Στη νέα οθόνη μπες στη σπηλιά και προχώρησε στο βάθος της. Βρίσκεσαι στο κέντρο της σπηλιάς. Κάνε κλικ στο μέρος όπου αλλάζει ο κέρσορας (προς το πάνω μέρος της οθόνης) και στη νέα οθόνη κάνε κλικ στο πεσμένο αντικείμενο στο έδαφος. Είναι ένα mammoth doll.

Τώρα φύγε από εδώ και γύρνα πίσω στον κεντρικό δρόμο (περνώντας το ρυάκι δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τη φίλη σου στο γραφείο Olivia).

Από εδώ ακολούθησε το δρόμο όλο προς τα δεξιά, περνώντας το οίκημα των Voralberg αλλά και το ξενοδοχείο σου. Συνέχισε προς τα πάνω (αν θέλεις, μπορείς να μιλήσεις στο γέροντα που είναι σ' ένα παγκάκι, αλλά δεν κερδίζεις τίποτα). Ακολούθησε όλο το μονοπάτι προς το νεκροταφείο. Η πόρτα του θα είναι ανοικτή.

Προχώρησε και μπες μέσα (δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από το αφεντικό σου). Αν δοκιμάσεις, θα δεις ότι η κεντρική πόρτα της εκκλησίας είναι κλειδωμένη. Πήγαινε, λοιπόν, προς τα δεξιά και εν συνεχεία προχώρησε όλο προς το βάθος. Βλέπεις μία άλλη πόρτα στο πίσω μέρος τη εκκλησίας. Πήγαινε και άνοιξέ την.

Μπαίνεις σ' ένα μικρό δωμάτιο. Πήγαινε προς τη δεξιά μεριά του δωματίου και κάνε κλικ στο σταυρό στον τοίχο που βλέπεις στο βάθος. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο σταυρό και τον μετακινείς. Από πίσω του αποκαλύπτεται κρυμμένο σε μία εσοχή ένα key. Πάρ' το. Φύγε από το κοντινό πλάνο και εν συνεχεία κάνε κλικ στο έπιπλο που είναι προς τ' αριστερά της οθόνης, στη γωνία του τοίχου. Από το Inventory σου πάρε το κλειδί και κάνε το κλικ στην κλειδαρότρυπα που είναι στην επάνω δεξιά γωνία του επίπλου-μπουφέ. Ξεκλειδώνεις τα συρτάρια. Ανοιξε το πιο πάνω και πάρε από μέσα τη red punch card. Από το δεύτερο από πάνω πάρε την purple punch card. Ανοιξε το τρίτο (μεσαίο) συρτάρι. Παρατήρησε ότι στο βάθος του φαίνεται να υπάρχει κάτι. Κάνε κλικ στον τροχό στα δεξιά του επίπλου και η μυστική κρύπτη του συρταριού ανοίγει. Από μέσα πάρε τα Voralberg key και ένα γράμμα. Διάβασέ το. Μαθαίνεις για το πώς θάφτηκε ψεύτικα ο αδελφός της Anna στον οικογενειακό τους τάφο. Κλείσε το συρτάρι αυτό και άνοιξε το τέταρτο από πάνω από μέσα πάρε την green punch card. Τέλος, άνοιξε το πιο κάτω συρτάρι και πάρε από μέσα την blue punch card. Φύγε έξω από το δωμάτιο αυτό και πήγαινε μία οθόνη βόρεια.

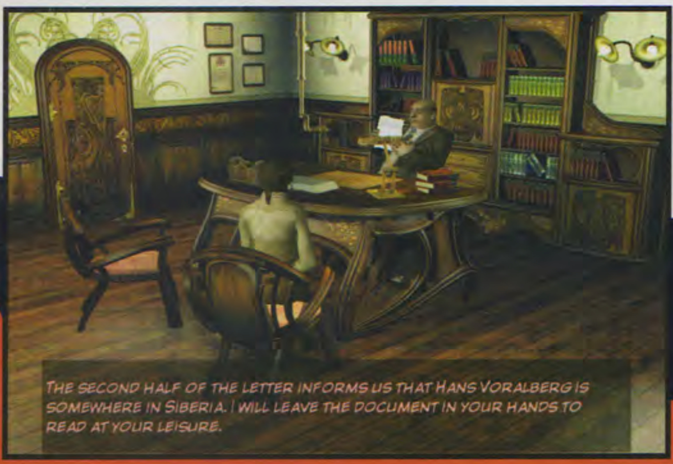
Μπροστά από το παράξενο ασανσέρ κάνε κλικ στο μικρό κουτί στα δεξιά του ασανσέρ όπως κοιτάς. Εδώ ακριβώς πρέπει να βάλεις με τη σωστή σειρά τα 4 γρανάζια με τα οποία έπαιζε στο ξενοδοχείο ο μικρός ΜΟΜΟ. Από το Inventory σου πάρε ένα-ένα τα γρανάζια και δοκίμαζέ τα στο κουτί. Το καθένα πάει μόνο σε μία θέση, οπότε μην ανησυχείς. Αφού τα τοποθετήσεις όλα, κάνε κλικ στο μοχλό που είναι στο δεξί άκρο του κουτιού και καλείς το ασανσέρ. Μπαίνεις μέσα και ανεβαίνεις σε μία σοφίτα στο επάνω μέρος της εκκλησίας. Εδώ πήγαινε μία οθόνη δεξιά-νότια και κάνε κλικ στο automaton που βλέπεις εκεί. Στην οθόνη με την πλάτη του μπορείς να δοκιμάσεις μία μία τις κάρτες που έχεις αν θέλεις. Η σωστή είναι η purple punch card, η οποία συντονίζει έτσι τις καμπάνες ώστε αυτές να κάνουν έναν ειδικό ήχο που κάνει το automaton που βρίσκεται στο επάνω μέρος του οικογενειακού τάφου των Voralberg να χαμηλώσει το καπέλο του και να εμφανιστεί στο εσωτερικό του η υποδοχή για ένα κλειδί.

Τώρα φύγε από εδώ, κατέβα κάτω, γύρνα μπροστά από την εκκλησία και πήγαινε από την άλλη μεριά προς τ' αριστερά της οθόνης όπως κοιτάς. Προχώρησε προς τον οικογενειακό τάφο που βλέπεις στο βάθος και μπροστά από τον τάφο κάνε κλικ στο καπέλο του automaton. Στο κοντινό πλάνο πάρε το Voralberg key που πήρες από το συρτάρι με τη μυστική κρύπτη λίγο πριν και κάνε το κλικ στο εσωτερικό του καπέλου. Η εξωτερική πόρτα του οικογενειακού τάφου ανοίγει. Μπες μέσα. Κάτω προχώρησε στο εσωτερικό του οικογενειακού τάφου και μετά προχώρησε όλο αριστερά. Βλέπεις τους τάφους-κρύπτες στον τοίχο. Κάνε κλικ στις κρύπτες και στο κοντινό πλάνο, κάνε κλικ στην κρύπτη που γράφει HANS VORALBERG. Ανοίγεις την κρύπτη. Εν συνεχεία κάνε κλικ στην ανοικτή κρύπτη και βλέπεις το εσωτερικό της. Από μέσα πάρε τα valadilene voice cylinder και τα press cuts που γράφουν για το θάνατο του μικρού Hans!

Δεν έχεις να κάνεις τίποτα άλλο εδώ, γι' αυτό φύγε και γύρνα στο οίκημα-εργοστάσιο των Voralberg factory.

Η συνέχεια της λύσης στο επόμενο τεύχος ...

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. Οσοι θέλετε να μου στέλνετε e-mail, μπορείτε στη διεύθυνση andreas@compulink.gr





The Dark Side

THE INSIGHTS OF SHODAN'S FAITHFUL ATTENDANT

Η ΕΞΑΓΟΡΑ ΤΗΣ RARE

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

...και μια σημαντική δήλωση

Ανακοινώθηκε πριν από μερικές μέρες ότι η Microsoft εξαγοράζει τη Rare. Θα μου πείτε, πού είναι το ιδιαίτερο στην ανακοίνωση αυτή; Ούτε η πρώτη είναι ούτε η τελευταία. Το ερώτημα είναι πόσοι από εσάς ξέρετε ποια είναι στην πραγματικότητα η εταιρεία Rare και γιατί την εξαγοράζει η Microsoft;

Οσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου ή έχετε διαβάσει κάποιο από τα βιβλία μου, θα πρέπει να ξέρετε ότι δύο είναι οι πολυαγαπημένες μου εταιρείες. Στο χώρο των text adventures και των πρώτων text-graphic adventures η αγγλική εταιρεία Level 9, η οποία μας έχει δώσει μερικά ανεπανάληπτα "διαμάντια", όπως τα Colossal Adventure, Adventure Quest, Dungeon Adventure, Lords of Time, Snowball, Return To Eden, Worm In Paradise, Red Moon, Price Of Magic, Ingrid's Back και Spaceghost.

Οσον αφορά, όμως, γενικότερα στο computer gaming, θεωρώ ως την πιο σημαντική εταιρεία της δεκαετίας του 1980 την επίσης αγγλική Ultimate Play The Game. Ο λόγος; Είναι η εταιρεία που μας πέρασε από τα platform και τα scrolling πάνω-κάτω-αριστερά ή δεξιά games στον ανεπανάληπτο κόσμο των 3D games. Τον κόσμο αυτό που σήμερα ονομάζεται "ψευτό 3D" ή 2D (πολύ λανθασμένα κατά τη γνώμη μου), για να οριοθετηθεί με το λεγόμενο 3D κόσμο που αποδίδουν οι λεγόμενες 3D accelerated κάρτες γραφικών. Είναι η εταιρεία που πρώτη καθιέρωσε την τρισδιάστατη αίσθηση και κίνηση σ' ένα computer game, παρουσιάζοντας το ανεπανάληπτο Knight Lore, ένα παιχνίδι που μόνο όσοι το έχουν παίξει και το έχουν τελειώσει μπορούν να καταλάβουν τη μαγεία του και που μακάρι να βρισκόταν μία εταιρεία να το μετέφερε στα PCs σήμερα.

Φυσικά, μετά ακολούθησαν πολλά παιχνίδια που καθιέρωσαν το πρωτοποριακό αυτό είδος και που στο χώρο των adventures μετέφερε η Sierra, παρουσιάζοντας το King's Quest 1.

Πού κολλάνε όλα αυτά με τη Rare; Απλώς ελάχιστοι ήξεραν ή ξέρουν ότι η Ultimate Play the Game σταμάτησε να παράγει παιχνίδια για τους οκτάμπιτους υπολογιστές λόγω της μεγάλης έκτασης πειρατείας που υπήρχε στο χώρο (ο καθένας με ένα διπλό κασετόφωνο μπορούσε να αντιγράψει σχεδόν όποιο παιχνίδι ήθελε) και πήρε την ιστορική απόφαση να μετονομαστεί σε Rare και να στραφεί προς τα παιχνίδια της Nintendo (που δεν αντιγράφονταν - τουλάχιστον όχι έτσι απλά), υπογράφοντας ένα μακροχρόνιο συμβόλαιο με την πολύ μεγάλη εταιρεία Konami, ενώ συνέχισε να παράγει τίτλους για τη Nintendo μόνη της.

Ως Ultimate Play the Game κυκλοφόρησε στους οκτάμπιτους υπολογιστές τα παιχνίδια Lunar Jetman, Jet Pac, Atic Atac, Underwurlde, Sabre Wulf, Knight Lore, Alien 8 και Pentagram.

Ως Rare κυκλοφόρησε για τη Nintendo διάφορα παιχνίδια, με πιο γνωστά τα περίφημα GoldenEye 007, Perfect Dark, Banjo-Kazooie και Donkey Kong 64. Κάθε παιχνίδι της πουλούσε κατά μέσο όρο 1.500.000 αντίτυπα. Το 1994 κυκλοφόρησε το Donkey Kong Country, το οποίο έχει πουλήσει, ούτε λίγο ούτε πολύ, 8.000.000 αντίτυπα, ανακηρυσσόμενο ως τον πιο επιτυχημένο 16bit τίτλο στην ιστορία του χώρου! Πέντε από τους 20 πιο επιτυχημένους τίτλους όλων των εποχών για την N64 είναι δικοί της, ενώ και το GoldenEye 007 ξεπέρασε τα 7.000.000 αντίτυπα, γινόμενο έτσι ο δεύτερος πιο επιτυχημένος τίτλος στις ΗΠΑ. Ο τελευταίος τίτλος της, που κυκλοφόρησε στις 23 Σεπτεμβρίου, είναι το εκπληκτικό Starfox Adventures, παιχνίδι που ζήλευαν και τα PCs!

Η Microsoft, λοιπόν, εξαγόρασε στις αρχές Σεπτεμβρίου το 49% των μετοχών της εταιρείας, που κατείχε μέχρι πρότινος η Nintendo, υπογράφοντας ταυτόχρονα ένα αποκλειστικό συμβόλαιο συνεργασίας μεταξύ των Rare και Microsoft Game Studios. Τουλάχιστον τα αδέλφια Tim & Chris Stamper είχαν την ευφυΐα να μην πουλήσουν την πλειοψηφία των μετοχών της εταιρείας τους, όπως έκαναν στην Αμερική τόσες και

τόσες θρυλικές εταιρείες (Sierra, Origin κ.λπ.). Η εξαγορά αυτή των μετοχών κόστισε περίπου 400-540 εκατ. δολάρια.

Στη Microsoft Game Studios "ανήκει" και η Bungie Studios, που έφτιαξε το εντυπωσιακό Halo. Η Rare έχει ήδη ετοιμάσει για το Xbox (πρέπει μάλιστα να έχει κυκλοφορήσει όταν εσείς θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές) το Kameo: Elements of Power, ενώ ήδη ετοιμάζει και ένα sequel για το Perfect Dark. Το νέο συμβόλαιό της με τη Microsoft την υποχρεώνει να ετοιμάσει για το Xbox πέντε νέα παιχνίδια μέσα στα επόμενα δύο χρόνια, σε μία σειρά από κατηγορίες, όπως racing, shooters και platformers.

Η Ultimate Play the Game δημιουργήθηκε το 1979 από τα αδέλφια Tim και Chris Stamper και το 1985 μετονομάστηκε σε Rare. Στη νέα εταιρεία, που έχει τα γραφεία της στο Warwickshire στην Αγγλία, συμμετείχαν ως συνιδρυτές οι αδελφοί Stamper και ο Joel Hochberg, που είναι και ο τωρινός πρόεδρός της.

Για όσους ενδιαφέρονται, η διεύθυνσή της στο Internet είναι http://www.rare.co.uk/ Εγώ τι να πω; Μάλλον πρέπει να βρω από κάπου ένα Xbox για να δω πώς είναι τα σημερινά παιχνίδια της αγαπημένης μου εταιρείας.

ΕΝΑΣ ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΜΕ... ΓΕΜΑΤΟ ΣΤΟΜΑΧΙ;

Η είδηση που ακολουθεί έσκασε σαν βόμβα στο χώρο, αλλά λίγοι της έδωσαν τη σημασία που πρέπει. Οπως ανακοίνωσε ο νέος πρόεδρος της Nintendo Satoru Iwata, εκτιμά ότι υπάρχει κίνδυνος να βαρεθεί ο κόσμος τα βιντεοπαιχνίδια και ως εκ τούτου η εταιρεία του δεν πρόκειται να δημιουργεί όλο και πιο δυνατά παιχνίδια για να αποκτήσει μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς!

Αν οι δηλώσεις του έχουν αποδοθεί σωστά, φαίνεται να είπε μεταξύ άλλων τα εξής: "...Δεν μπορούμε να είμαστε ιδιαίτερα αισιόδοξοι σχετικά με την αγορά των παιχνιδιών. Οσο σπουδαίο και αν είναι το προϊόν που φτιάχνεις, οι άνθρωποι βαριούνται. Νιώθω σαν σεφ που μαγειρεύει για έναν βασιλιά που είναι πλήρης..."!

Ο Iwata δεν αποκάλυψε τι σχεδιάζει η εταιρεία του, το μόνο που έκανε γνωστό είναι ότι η Nintendo δεν πρόκειται να στοχεύσει στο άμεσο μέλλον στα on-line παιχνίδια, καθώς εκτιμά ότι η αγορά είναι ακόμη πάρα πολύ μικρή.

Στην αγορά των παιχνιδομηχανών προηγείται η Sony, με πωλήσεις 30 εκατομμυρίων PlayStation 2, ενώ η Nintendo έχει πουλήσει 4 εκατομμύρια κονσόλες GameCube. Αγνωστος είναι ο ακριβής αριθμός των πωλήσεων του Xbox.

Οταν, λοιπόν, ο πρόεδρος της Nintendo βγαίνει και κάνει τέτοιες δηλώσεις, πάει να πει ότι η κρίση του χώρου δεν έχει προηγούμενο και ότι εμείς δεν αντιλαμβανόμαστε ούτε το 5-10% των βαθύτερων αιτιών αυτής της κρίσης, όχι λόγω έλλειψης μυαλού αλλά λόγω έλλειψης βασικής πληροφόρησης. Αν αυτά αληθεύουν, τότε τα πράγματα πρέπει να είναι πολύ πιο ανησυχητικά απ' όσο νομίζαμε.

BROKEN SWORD

Ακολουθούν μερικά αποσπάσματα από μία συνέντευξη που έδωσε ο Steve Ince, παραγωγός του Broken Sword 3 της Revolution, ενός παιχνιδιού που αναμένεται όσο λίγα στο χώρο των adventure games.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Απ' όσο γνωρίζουμε, το Broken Sword 1 είναι το πρώτο πραγματικό adventure που μεταφέρεται σ' ένα Pocket PC. Είστε ικανοποιημένοι από την κυκλοφορία αυτή;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Αυτό δεν είναι απόλυτα σωστό. Δεν κυκλοφορεί για τα Pocket PC αλλά για τα GBA. Η ανταπόκριση υπήρξε μεγάλη και ήδη έχουμε πάρει μερικά πολύ θετικά reviews.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Εχετε άλλο ένα Broken Sword game σε ανάπτυξη, το Broken Sword 2 για το GameBoy Advance. Σε ποιο στάδιο βρίσκεστε;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Βρισκόμαστε στα τελικά στάδια. Ηδη δουλεύουμε για τη μεταφορά και του El Dorado στο GameBoy Advance.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Μερικές εταιρείες σταμάτησαν την παραγωγή adventure games επειδή τα παιχνίδια τους δεν πουλούσαν καλά. Γιατί εσείς συνεχίζετε να παράγετε τέτοια παιχνίδια;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Και το Broken Sword 1 και το Broken Sword 2 πούλησαν πάρα πολύ καλά στο PlayStation. Αυτό υπήρξε για μας μεγάλη έκπληξη. Πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι εμείς απλώς "μεταφέραμε" το point & click interface από την αντίστοιχη έκδοση των PCs και δεν δημιουργήσαμε στις PSX εκδόσεις το δικό τους interface. Στην αρχή δεν το πιστεύαμε, τώρα πια, όμως, έχουμε πειστεί ότι υπάρχουν πάρα πολλοί console gamers που θέλουν να παίξουν τέτοιου είδους παιχνίδια ως κάτι διαφορετικό, έστω και για λίγο, από τα συνηθισμένα και αγαπημένα τους είδη παιχνιδιών ή και επειδή η ιστορία και οι χαρακτήρες των παιχνιδιών τούς συγκινούν. Τώρα πια θέλουμε να αναπτύσσουμε τα παιχνίδια μας για όλες τις πλατφόρμες. Θα προσπαθήσουμε να κάνουμε το ίδιο και για το Broken Sword 3.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Σχεδόν όλα τα previews του Broken Sword 3 αλλά και οι διάφορες συνεντεύξεις σας μιλούν για ένα "επαναστατικού" τύπου user interface, το οποίο μάλιστα θεωρείτε ως την "τελευταία ελπίδα" του είδους. Μπορείτε να μας πείτε κάτι πιο συγκεκριμένο γι' αυτό;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Στα PCs τα adventures φαίνεται να πηγαίνουν χέρι-χέρι με το point & click interface, αλλά στις υπόλοιπες πλατφόρμες τα πράγματα αλλάζουν. Ετσι, σχεδιάσαμε ένα user interface που θα είναι στις βασικές γραμμές του κοινό για όλες τις πλατφόρμες. Οταν δείτε το καινούριο interface μας πιστεύω ότι θα συμφωνήσετε μαζί μας ότι είναι σαφώς καλύτερο και πιο λειτουργικό.

Κάπου εδώ όμως ο χώρος μας τελειώνει γι' αυτόν το μήνα. Ραντεβού τον Δεκέμβριο από τη "σκοτεινή πλευρά"... PC



STARFOX ADVENTURES της Rare.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)
e-mail: fanzine@compupress.gr

FANzine

Ακόμα ένα "FANzine" είναι εδώ, at your service! Αυτόν το μήνα θα διαβάσετε για τα νέα fan games, τα meetings που οργανώνουν οι φίλοι του Lord of the Rings, τη διαμάχη cheaters και "καθωσπρέπει", για τους αναγνώστες μας που έφτιαξαν μια δική τους SETI community, ενώ θα σας ταξιδέψουμε και σε κάποια ολίγον τι "διαφορετικά" sites. Ώρα για απογείωση, λοιπόν...

FAN IS FUN

Κι άλλα fan games

Οπως σας υποσχεθήκαμε στο προηγούμενο τεύχος, συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα την περιήγησή μας στο θαυμαστό κόσμο των fan games που ξεφυτρώνουν συνεχώς σαν... μανιτάρια! Ξεκινάμε με ένα απαραίτητο συμπλήρωμα σχετικά με τα Quest for Glory unofficial sequels. Πρόκειται για ακόμα ένα fan game στο οποίο δεν αναφερθήκαμε, το Destiny: The Lost Soul (http://bbe-online.com/). Αν και απέχει προς το παρόν αρκετά από την ολοκλήρωσή του, στο site μπορείτε να βρείτε αρκετά "καλούδια", όπως sound effects, κομμάτια από το soundtrack και wallpapers, καθώς και ένα μικρό demo που δείχνει το dialog system του παιχνιδιού. Ετοιμάζεται, επίσης, ένα Quest for Glory modification για το Diablo 2 (!) με τίτλο The Forge (http://www.planetdiablo.com/theforge/qfg/index.html), το οποίο θα ενσωματώνει νέες classes όπως Fighter, Thief, Paladin, Magic User, Faerie, Gyspy και Ninja, spells παρμένα από τον κόσμο των Quest for Glory, τοποθεσίες όπως Spielburg, Mordavia και Tarna και πολλά ακόμα.





Αν τώρα προτιμάτε τους ήρωες της LucasArts, σας συνιστώ ανεπιφύλακτα μια επίσκεψη στο site http://www.fangames.co.uk/. Εκεί θα ανακαλύψετε έναν παράδεισο, ειδικά οι φίλοι των Monkey Island Series, μια και τα fan games που βασίζονται σε αυτή τη σειρά καταλαμβάνουν τη μερίδα του λέοντος. Δεν θα μείνουν, ωστόσο, παραπονεμένοι και όσοι θέλουν fan games με πρωταγωνιστή των Indiana Jones ή τους Sam & Max. Το σημαντικότερο είναι πως τα περισσότερα παιχνίδια που θα βρείτε εκεί είναι ήδη τελειωμένα και έτοιμα για download, μαζί με screenshots και walkthroughs.

Το Ultima 1 remake (http://www.peroxide.dk/ultima/) έχει φτάσει στην έκδοση 2.5 του Tech Demo, εντούτοις, δεν υπάρχουν νέα από τον Ιούλιο και μετά, με συνέπεια να μη γνωρίζει κανείς πότε θα κυκλοφορήσει το τρίτο και τελευταίο tech demo που έχουν υποσχεθεί οι developers πριν από την τελική κυκλοφορία. Νεότερα υπάρχουν και για ένα άλλο γνωστό fan game που βρισκόταν εδώ και καιρό υπό ανάπτυξη, το Zak McKracken 2. Το παλιό project τελικά εγκαταλείφθηκε και ξεκίνησε ένα καινούριο, που βρίσκεται ακόμα σε στάδιο early development (http://www.zak2.org). Επιπλέον, δύο ακόμα fan games σε full version που σας συστήνουμε να δείτε είναι τα Aftershocked! (http://www.madgames.org/after/aftdownloads.htm) και το περίφημο Last Rose in a Desert Garden (http://jonas.gamedeveloper.net/) του Jonas Kyratzes, ένα ποιητικό αριστούργημα που, σύμφωνα με το δημιουργό του, αριθμεί ήδη περισσότερα από 100.000 downloads! Τέλος, ξεκίνησε το Interactive Fiction Competition 2002, ο γνωστός στους αναγνώστες μας ετήσιος παγκόσμιος διαγωνισμός των text adventures. Στη σελίδα του διαγωνισμού (http://www.ifcomp.org/) μπορείτε να κατεβάσετε τις φετινές συμμετοχές (θα τις συμπεριλάβουμε, βέβαια, όπως κάνουμε κάθε χρόνο, και σε επόμενο συνοδευτικό CD-ROM μας) και να δείτε όλες τις σχετικές λεπτομέρειες. Η downloading page είναι η http://ifarchive.org/indexes/if-archiveXgamesXcompetition2002.html.



Αυτά προς το παρόν, αν και είμαι σίγουρος πως σύντομα θα έχουμε άλλα τόσα να σας γράψουμε...





TOLKIEN MEETINGS

Οι φίλοι του Αρχοντα στην Ελλάδα πληθαίνουν!



Εντονα δραστηριοποιείται τους τελευταίους μήνες η κοινότητα του site http://www.lordoftherings.gr, της μεγάλης ελληνικής παρέας των φίλων του Αρχοντα των Δαχτυλιδιών. Ηδη το καλοκαίρι οργανώθηκε το πρώτο Tolkien meeting στο Βόλο (απ' όπου και οι φωτογραφίες που δημοσιεύουμε), ενώ... έπεται συνέχεια. Οπως μας ενημερώνει ο Ιάκωβος Βλιώρας: "Επιβεβαιωμένες πληροφορίες θέλουν τους επόμενους μήνες να γίνεται και μία δεύτερη ανεπίσημη εκδρομή-συνάντηση των φίλων του Tolkien. Καινούρια happenings, όπως αποκλειστική πρεμιέρα του 'Two Towers' για τα μέλη του lordoftherings.gr, Tolkien μασκέ πάρτι μετά την πρεμιέρα, πλήρη ανανέωση του ίδιου του site είναι μερικά απ' όσα θα συμβούν, ενώ γίνονται τεράστιες προσπάθειες για τη δημιουργία επίσημου Fan Club του Tolkien στην Ελλάδα. Με λίγα λόγια, τα τυχερά μέλη του Club με μία μικρή ετήσια συνεισφορά θα μπορούν να απολαύσουν δικαιώματα, αφίσες, CD-ROMs, παιχνίδια, βιβλία και λοιπά προνόμια (από τη New Line Cinema και το J.R.R. Tolkien Estate) που άλλοι απλώς ονειρεύονται. Οσοι θέλουν ας σπεύσουν, προτού σας πιάσει το Κακό Μάτι του Sauron! Lasto beth nin, tolo dan nan galad!."

SETI SCIENTISTS

Για την ανθρωπότητα και... τη δόξα!



Από τη στήλη "New Millennium" έχουμε συχνά αναφερθεί στο περίφημο SETI Project. Να, λοιπόν, που κάποιοι αναγνώστες μας προθυμοποιήθηκαν να δημιουργήσουν μια ελληνική SETI community. Ας δούμε τι μας γράφουν στο e-mail που μας έστειλαν:

"Γεια σας,

Είμαστε μια φιλόδοξη ομάδα (http://www.geocities.com/seti_scientists/index_gr.htm) που επιθυμεί να βοηθήσει ένα project, το SETI@home project (http://setiathome.berkeley.edu), το οποίο με τη βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας και την αχρησιμοποίητη επεξεργαστική ισχύ των Η/Υ προσπαθεί να εντοπίσει εξωγήινα ραδιοκύματα ή απλώς εξωγήινους. Αυτό που έχεις μόνο να κάνεις είναι να κατεβάσεις το απαραίτητο λογισμικό ΔΩΡΕΑΝ, να εγγραφείς σε αυτό το project και μετά να γίνεις μέλος της ομάδας μας, που φιλοδοξεί να επιβεβαιώσει πρώτη την ύπαρξη εξωγήινων. Τα πλεονεκτήματα που θα έχεις από αυτήν τη συμμετοχή σου θα είναι μεγάλα, αφού θα δημοσιοποιήσουν οι υπεύθυνοι αυτού του project το όνομά σου, αν και εφόσον το θέλεις, σε όλο τον κόσμο και θα υπάρξουν πολλές άλλες ενέργειες εκ μέρους τους, εφόσον το εγκρίνεις. Φυσικά, όλες αυτές οι ενέργειες θα είναι πολύ καλές για τη ζωή σου, αλλά το σημαντικότερο είναι ότι το όνομά σου θα μείνει στην ιστορία, αφού θα έχεις συμβάλει στο να επιτευχθεί αυτό που εδώ και πολύ καιρό πολλοί άνθρωποι και επιστήμονες προσπαθούσαν να καταφέρουν: ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΝ ΕΞΩΓΗΙΝΗ ΥΠΑΡΞΗ.

ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΜΑΣ ΚΑΙ ΜΕΙΝΕ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ!

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΕ ΕΜΑΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΞΙΟΛΟΓΟ PROJECT.

Με μεγάλη εκτίμηση,

Dr Sebastian (σχεδιαστής ιστοσελίδας) και Dr Alho (ιδρυτής ομάδας)."

Αν και δεν συμφωνώ με την άποψη πως το σημαντικότερο όφελος από μια πιθανή ανεύρεση εξωγήινων μέσω του SETI θα είναι η... δόξα αυτού που ο υπολογιστής του εντόπισε πρώτος ραδιοκύματα, δημοσιεύω το e-mail των παιδιών με την ελπίδα πως ίσως δούμε μια ενεργό PC Master community που θα βοηθήσει το πρωτοποριακό αυτό project. Α, και υπ' όψιν, αν εντοπίσετε έναν περίεργο τύπο με ανασηκωμένα μαλλιά, πρασινοκίτρινο δέρμα, φάτσα ινδιάνου και λέπια στο πρόσωπο, μην μπερδευτείτε: Δεν είναι εξωγήινος, αλλά ο Κλάδης - δέστε τον και φέρτε τον σηκωτό πίσω στα headquarters...

FANzine

Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΓΙΑ ΤΗΝ DEMOSCENE

http://www.demoscene.gr/



Η ελληνική demoscene μπορεί μεν να μην αριθμεί χιλιάδες μέλη, ωστόσο, δεν παύει να είναι ζωντανή και δημιουργική, κάτι που αποδεικνύει περίτρανα το site που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα. Στο demoscene.gr μπορείτε να βρείτε ελληνικά demos & intros (των ASD, dues, demaniacs, Helix και Debris), ορισμένα από τα καλύτερα ξένα άρθρα από το χώρο, ειδήσεις, reports, party news και χρήσιμα links. Υπάρχει, επίσης, mailing list (http://groups.yahoo. com/group/grdemoscene) και κανάλι στο IRC (#demo-gr στο GR-net). Οταν γράφαμε αυτές τις γραμμές, στην πρώτη σελίδα του site κυριαρχούσε η είδηση της παρουσίας της ελληνικής demoscene στη φετινή Infosystem, όπου διέθετε δικό της stand (No 16, στο περίπτερο 15). Από εκεί προέρχονται, μάλιστα, και οι συνοδευτικές φωτογραφίες μας. Μπράβο, παιδιά, και... μην επαναπαύεστε στις δάφνες σας. Στο μέλλον περιμένουμε ακόμα περισσότερα από τους Έλληνες sceners!



FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Οσοι από εσάς είναι αρκετά τυχεροί ώστε να είναι μιας κάποιας ηλικίας και να ασχολούνται με τα PCs, σίγουρα θυμούνται έναν τίτλο που είχε κυκλοφορήσει πριν από αρκετό καιρό ταράζοντας τα νερά των FPS. Είχε στυλ, είχε βία, είχε αίμα και ονομαζόταν "Αίμα", "Blood" δηλαδή! Ενα από τα καλύτερα FPS που βγήκαν ποτέ, το Blood έχει το δικό του φανατικό κοινό. Κάποιοι από το κοινό του, λοιπόν, μαζεύτηκαν στη διεύθυνση http://www.planetblood.com/qblood/ και αποφάσισαν να μετατρέψουν το "ψευδοτρισδιάστατο" Blood σε τρισδιάστατη μορφή, με βάση την engine του Quake. Αν θέλετε να νιώσετε και εσείς το Αίμα να... κυλάει τρισδιάστατο στις φλέβες σας, επισκεφθείτε τη διεύθυνση, απ' όπου μπορείτε να κατεβάσετε μια πλήρως λειτουργική beta έκδοση. Προσοχή, όμως: Σας περιμένει μια συνεχόμενη νύχτα κατεβάσματος, αφού το αρχείο είναι "σεβαστού μεγέθους"!

Οσοι πιστοί προσέλθετε. Σας αρέσει το σεξ; Το χιούμορ; Οι χαζομάρες; Αν ναι, τότε ο ιδανικός συνδυασμός αυτών, δηλαδή το... "χαζό" χιούμορ σχετικά με το σεξ, που είχε βρει το δρόμο του προς τις οθόνες μας μέσα από τον "ήρωά" μας, τον Larry, γνωστό από την ομώνυμη σειρά adventures της Sierra, θα πρέπει να σας ενδιαφέρει! Ο δημιουργός του Larry, Al Lowe, σας περιμένει στο χιουμοριστικό site του, στη διεύθυνση http://www.allowe.com/ default.htm, όπου θα βρείτε "πολλά" από τα προαναφερθέντα στοιχεία, καθώς και δωρεάν εκδόσεις παλαιότερων τίτλων που είχε σχεδιάσει ο ξεκαρδιστικός Al. Τι περιμένετε;

➤ Θα μπορούσε να είναι τίτλος για ταινία Γ και βγάλε διαλογής. Θα μπορούσε να είναι ο τίτλος του επόμενου κεφαλαίου της "τριλογίας" Star Wars. Η Daphne, όμως (http://daphne.rulecity.com/ και http://www.xmission.com/~redflame/daphne/), δεν είναι παρά ο μοναδικός στο είδος του εξομοιωτής παιχνιδιών laserdisc. Με αυτόν μπορείτε να παίξετε κλασικούς τίτλους όπως το Dragon's Lair και οι συνέχειές του. Τώρα, βέβαια, το πού θα μπορέσει κανείς να βρει ένα laserdisc παιχνίδι εν έτει 2002, μου διαφεύγει!

➤ Κάποιος σκοπεύει να σαμποτάρει το "PC Master"... Πρόκειται για εμένα (χεχε), που λέω να μη γράψω άλλα κείμενα, αφού είμαι πολύ απασχολημένος με κάτι σοβαρότερο από το να σας ενημερώνω: να παίζω το Saboteur 2, που πρόσφατα βρήκα σε sites abandonware! Για όσους δεν το γνωρίζουν, το Saboteur ήταν το πρώτο παιχνίδι action adventure με πρωταγωνιστή έναν ninja που εμπεριείχε στοιχεία "stealth", στο οποίο, δηλαδή, έπρεπε κανείς όχι απλώς να πολεμά αλλά και να "αποφεύγει" τους αντιπάλους του. Μπορείτε να το βρείτε σε όλα τα καλά sites... απολιθωμένων παιχνιδιών και, φυσικά, στο Home of the Underdogs (www.the-underdogs.org).

FANzine



Διαβάστε και το PDF αρχείο στο CD-ROM μας

THE 4th COMING

Περίπου μία εβδομάδα πριν από την έναρξη των εορταστικών events για τα τρία χρόνια "The 4th Coming", κυκλοφόρησε το πολυπόθητο patch για την έκδοση 1,25. Οπως όλοι οι καλοί servers του εξωτερικού, έτσι κι εμείς εγκαταστήσαμε αμέσως τη νέα έκδοση (άνευ bug και λοιπών ζωυφίων), προκειμένου όλοι οι συνδρομητές μας να απολαύσουν τις βελτιώσεις του παιχνιδιού. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι η έκδοση αυτή κάνει ένα γερό lifting στο παιχνίδι, ανανεώνοντας το ενδιαφέρον όλων, παλιών και νέων παικτών. Δεκάδες χρήστες που είχαν "εγκαταλείψει" τους χαρακτήρες τους επέστρεψαν στην ενεργό δράση, διαθέτοντας νέα αποθέματα ενεργείας προς κατανάλωση για το αγαπημένο τους παιχνίδι (το T4C). Η δυνατότητα για 3ο Seraph reborn, σε συνδυασμό με τα νέα τέρατα, items και quests που υπάρχουν στο παιχνίδι, κάνει τους παίκτες μας (στην κυριολεξία) να μην ξεκολλάνε από τον server. Ιδίως τις ώρες που πραγματοποιείται κάποιο event, επικρατεί το αδιαχώρητο! Με τέτοιο πανηγύρι που γίνεται στο T4C, εσείς θα μείνετε εκτός; Η συνέχεια στο συνοδευτικό CD-ROM του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.



HALL OF FAME

1 Rand al Thor 181	11 Adam Peerson 163
2 Giant-DG 177	12 Stark 162
3 Hawk 173	13 Odin 162
4 SerpenT 172	14 Vega 162
5 QuickSilver 168	15 Johny 161
6 Rayne 168	16 Manic Miner 160
7 Ishar 167	17 Jodalar 160
8 Harvester 167	18 Hulk 159
9 Demarest 165	19 NoFear 159
10 Maximus 164	20 Agrios 159

Ξεφυλλίζοντας

Ας περάσουμε στα sites που ξετρύπωσαν για εσάς αυτόν το μήνα τα έμπειρα λαγωνικά του "PC Master":

http://www.esoterica.gr/main.htm

"Η Πύλη των Μυστηρίων" είναι ο τίτλος αυτού του site και αντιπροσωπεύει απόλυτα το περιεχόμενό του: Αρθρα για χαμένους πολιτισμούς, θρησκειολογία, εξωγήινη ζωή, παραψυχολογία, απόκρυφες επιστήμες και ψυχικά φαινόμενα, ειδήσεις του χώρου, βιβλιοπαρουσιάσεις, ταινίες και fora συνθέτουν μια συναρπαστική community για όσους αναζητούν κάτι διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Αν ανήκετε κι εσείς σε αυτούς που "ψάχνονται" για τέτοια θέματα, δεν θα ήταν άσχημα να ρίχνατε μια ματιά... ίσως και περισσότερες!

http://www.marianta.gr

Η τραγουδίστρια Μαριάντα Πιερίδη μας έστειλε ένα e-mail και μας προσκάλεσε να επισκεφθούμε την προσωπική σελίδα της στο Internet. Δεν θα μπορούσαμε να της χαλάσουμε το χατίρι... Οπως γράφει η ίδια: "Στόχος της ιστοσελίδας είναι η αμφίδρομη ενημέρωση και επικοινωνία μας, η ανταλλαγή απόψεων και η δημιουργία μιας πιο στενής cyber σχέσης. Το site περιέχει βιογραφικό σημείωμα, τους στίχους των τραγουδιών μου, νέα, συνεντεύξεις, MP3 samplers και χρήσιμα links. Επίσης, Photo Album με φωτογραφίες σχετικές με τη δουλειά μου, αλλά και Fan Photo Album, στο οποίο θα μπαίνουν κάθε μήνα οι δικές σας φωτογραφίες! Θα χαρώ πολύ να επικοινωνήσετε μαζί μου, εκφράζοντας τη γνώμη σας σχετικά με το site και να μοιραστούμε τις ιδέες σας, τις παρατηρήσεις και τα σχόλιά σας...". Καλή επιτυχία στο site και στο δίσκο σου, Μαριάντα!

http://www.websloth.gr/

Να κι ένα πραγματικά πρωτότυπο site! Διαβάστε ένα απόσπασμα από τη... διακήρυξη των αρχών του: "Το νέο σύνθημά μας είναι 'όχι στις μάζες, ναι στα άτομα'. Από τη σήμερον ημέρα προσπαθούμε να κάνουμε το site ένα μέρος σύναξης ανώτερων ανθρώπων, που κάθε φορά που μιλάνε έχουν κάτι έξυπνο να πουν. Μετατρεπόμαστε σε μια οργάνωση ιδιαίτερα πνευματικών, χαρισματικών, πιθανόν λαλημένων και σίγουρα καθόλου μετριοφρόνων ατόμων. Αν και η παραπάνω πρόταση φαίνεται σαν να παινεύουμε τα γένια μας, σας διαβεβαιώνουμε ότι το μόνο μήνυμα που θέλουμε να περάσουμε είναι: 'αν είστε ζώο, σας παρακαλούμε μείνετε απ' έξω'." Αν είστε άνω των 18 ετών, θα περάσετε ευχάριστα με το ανατρεπτικό χιούμορ των συντακτών του Websloth!


GAMES CLUB
COMPUTERS & VIDEOGAMES
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ
DREAMCAST + GAME €147,00
SEGA SATURN + 3 GAMES......€89,00
N64 + 2 GAMES......................€89,00
XBOX €259,00
9002 PSX CONSOLE............. €119,00
GAMEBOY €85,00
GAMEBOY COLOR €109,00
ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΑ GAMES CLUB
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + XBOX + GAMECUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV €30,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2, GAMECUBE, XBOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR..........€89,00
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX + PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ..........€29,00
ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΑΠΟ PS1 ΓΙΑ PS2..........€29,00
ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PC, PS1, PS2, DREAMCAST, XBOX
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ADAPTOR PSX + JOYPAD ΓΙΑ PC........................€ 30,00
JOYPAD ΓΙΑ PC ΑΠΟ ....€ 15,00
JOYPAD ANALOGUE + RUMBLE ....€ 39,00
JOYSTIC ΓΙΑ PC ΑΠΟ...............€ 15,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ...€ 74,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ FORCE FEEDBACK..................€ 115,00
CAMERA USB ΑΠΟ...................€ 59,00
MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ.................€ 29,00
MOUSE OPTICAL......................€ 25,00
KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ...........€ 45,00
ΘΗΚΗ ΓΙΑ 48 CDs....................€ 15,00
ΘΗΚΗ ΤΣΑΝΤΑ ΓΙΑ 96 CDs......€ 29,00
CD ΚΕΝΑ ΑΠΟ............................€ 0,60
XBox + 1 Game €319,00
Ετοιμοπαράδοτο
Game Cube €219,00
PSone €99,00
Dreamcast €132,00
PS2 €289,00
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ €3,00
ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
€1054,00 (359.150 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €35,72 (12.171 ΔΡΧ.)
BEST VALUE OFFER: CPU AMD XP 2.000MHz (266), MOTHERBOARD ELITE K7S5A, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2 MX 32MB, SOUND CARD 128 BIT, RAM 1x256MB DDR (266), HARD DISK MAXTOR 30GB (ULTRA ATA 100), DVD 12 X NEC, MODEM INTERNAL 56600, MONITOR LITEON 17'', ΗΧΕΙΑ 240 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44
€1465,00 (499.199 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €49,65 (16.917 ΔΡΧ.)
THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM IV 2.400MHz, MOTHERBOARD ELITE, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2 MX 64MB, SOUND LIVE 1024 5.1 DIGITAL, RAM 512MB DDR, HARD DISK MAXTOR 40GB (ULTRA ATA 133), DVD 16X LITE ON, MODEM INTERNAL 56.600 MOTOROLA, MONITOR LITEON 17'', ΗΧΕΙΑ 480 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44
Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE:
ΛΟΥΙΖΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 010 9604755
ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-18:00
www.gamesclub.gr
ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD
ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: (010) 9611670 - (010) 9604755
ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Χαϊνά 66, Χαλκίδα τηλ.: (02210) 29967
GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας, Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (08410) 83365
GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Αποκορώνου 145, Χανιά Κρήτης τηλ.: (08210) 20452
GAMES CLUB + Internet café Διογένους 22, Κ. Τούμπα Θεσ/νίκη τηλ.: (0310) 935018
GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Λάσσης & Βύρωνος, Αργοστόλι, τηλ.: (06710) 28484, 26594
GAMES CLUB COMPUTER'S & VIDEO GAMES Άργους 33, Ναύπλιο, τηλ.: (07520) 97560-1
Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχουν αποθέματα και μπορεί να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση.

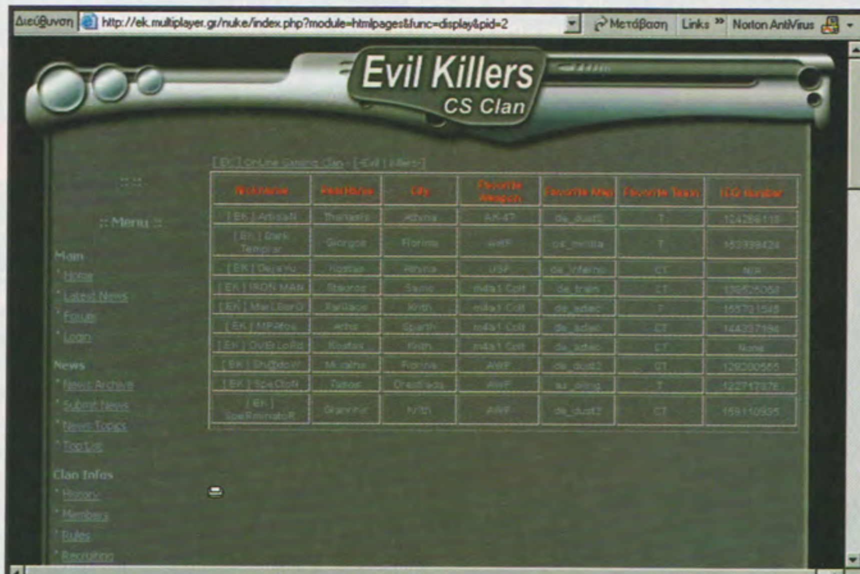


CLANS AND LEAGUES

Οι "φονιάδες" του Counter-Strike!

EVIL KILLERS

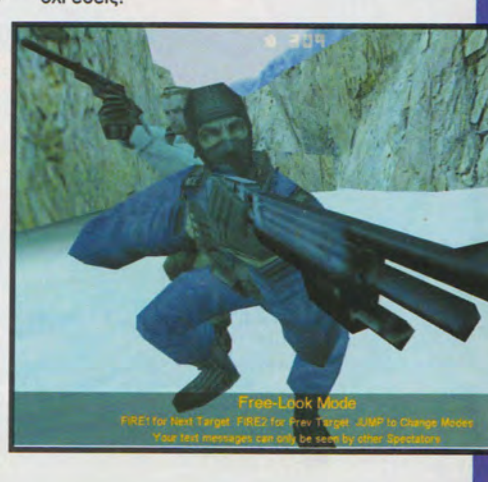
Η ελληνική κοινότητα των φίλων του Counter-Strike είναι ιδιαίτερα πολυάριθμη, δεν θα μπορούσαμε συνεπώς να την αφήσουμε παραπονεμένη εδώ στο "FANzine": Ιδού, λοιπόν, μια ακόμα ελληνική clan για το δημοφιλέστατο mod του Half-Life, το οποίο μπορείτε να βρείτε αυτόν το μήνα και στο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού μας. Πρόκειται για τους Evil Killers (http://ek.multiplayer.gr/), μία από τις παλιότερες clans, αφού υπάρχει από το 1999. Μερικά από τα μέλη της clan είναι οι ArtisaN, DejaVu, Iron Man, OvErLoRd, Sh@dow και SpeCtoN.



Το site των Evil Killers

Δεν θα λέγαμε ότι η σελίδα των Evil Killers συγκαταλέγεται στις πλέον καλοσχεδιασμένες που έχουμε δει, περιέχει ωστόσο αρκετές χρήσιμες πληροφορίες και ειδήσεις για τους φίλους του Counter-Strike (στα αγγλικά). Στα downloads μπορεί κανείς να βρει μερικά χρήσιμα utilities, ενώ περιλαμβάνονται και fora για διάφορα θέματα (Counter-Strike related, clan wars, recruiting, servers, IRC discussion, αθλητισμός, μουσική, support, testing). Είναι αρκετά ζωντανά, αν και, όταν επισκέφθηκα το site, υπήρχε μάλλον κάποιο πρόβλημα με τις... ημερομηνίες, που φαίνονταν όλες ίδιες (εκτός κι αν φταίει ο Explorer μου, θα σας γελάσω). Απ' ό,τι βλέπω υπάρχει αρκετή διάθεση για κόντρες, οπότε όσοι πιστοί προσέλθετε!

Στην κεντρική σελίδα θα βρείτε ακόμα ένα poll για τον αγαπημένο σας map στο Counter-Strike, clan links, στατιστικά και ένα αρχείο παλιότερων άρθρων. Οπως είδαμε, ο νόμος 3037 απασχόλησε αρκετά και τους Evil Killers, μια και έχουν αφιερώσει σε αυτόν ορισμένα άρθρα τους. Μην πτοείστε, παιδιά, άλλοι είναι οι πραγματικοί terrorists κι όχι εσείς!



Το δικό σας feedback

Αν είστε μέλος σε κάποια ελληνική clan και θέλετε να παρουσιαστείτε μέσα από τις σελίδες του "FANzine", μην παραλείψετε να στείλετε το e-mail σας στη διεύθυνση fanzine@compupress.gr. Στο e-mail θα πρέπει απαραιτήτως να αναφέρετε το site της clan σας, τον αριθμό των ενεργών μελών της, καθώς και ορισμένα σημαντικά στοιχεία από την ιστορία και τις δραστηριότητές της που θα θέλατε να δείτε δημοσιευμένα στο περιοδικό. Αν, πάλι, αισθάνεστε έτοιμοι να μοιραστείτε μαζί μας τις προσωπικές σας εμπειρίες από το χώρο του gaming, μη διστάσετε να μας γράψετε και... πού ξέρετε; Ισως εσείς να είστε ο επόμενος "gamer του μήνα". Σας περιμένουμε!

FANzine



GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΝΙΚΟΣ ΚΟΣΣΥΦΙΔΗΣ: Ενας adventurer εξομολογείται

Ο Νίκος, γνωστός στους φίλους του PC Master forum και ως Mick Flem, μας καταθέτει τις απόψεις του για το gaming.

PC Master: *Νίκο, πες μας λίγα λόγια σχετικά με το πώς ξεκίνησε η σχέση σου με τα παιχνίδια.*

Νίκος Κοσσυφίδης: Ξεκίνησα να παίζω από πιτσιρίκι, σ' ένα μαγαζί στον Αγιο Δημήτριο που είχε μια Amiga. Τα πρώτα παιχνίδια που μου άρεσαν ήταν με κάτι ποδήλατα! Κάποια στιγμή ο πατέρας μου πήρε υπολογιστή στη δουλειά του και έτυχε να πέσει στα χέρια μου το Karateka. Από τότε άρχισα να ψάχνομαι και σε PC...

PCM: *Και τι παιχνίδια παίζεις σήμερα;*

Ν.Κ.: Περισσότερο μου αρέσουν τα adventures και τα παιχνίδια στρατηγικής. Πού και πού παίζω και κανένα action, ίσα-ίσα για να περνάει η ώρα. Αυτή την εποχή παίζω ξανά το Monkey Island και το Pandora Directive, καθώς και το Warcraft 3, στο οποίο έχουμε κάνει και μια clan μαζί με φίλους. Προσπαθούμε...

PCM: *Ποιο είναι για σένα το all time classic game όλων των εποχών;*

Ν.Κ.: Under a Killing Moon και Pandora Directive είναι για μένα τα κορυφαία. Εχω κατεβάσει και τα επεισόδια από το Internet, τα οποία είναι πραγματικά ωραία, τέχνη θα έλεγα. Στο Under a Killing Moon μου είχε κάνει εντύπωση και το jazz soundtrack που είχε. Ηταν το πρώτο παιχνίδι όπου άκουγα κάτι παρόμοιο.

PCM: *Πώς σου φάνηκε όλη αυτή η ιστορία με το νόμο 3037;*

Ν.Κ.: Θα έλεγα πως ο νόμος ήταν μια επιπόλαια κίνηση. Βιάστηκαν για να δείξουν ντε και καλά ότι έκαναν κάτι. Στην πραγματικότητα δεν λύνει το πρόβλημα. Ευτυχώς, δεν με επηρέασε, γιατί δεν πολυπηγαίνω σε Internet café, παίζω κυρίως από το σπίτι. Ηταν, όμως, εκνευριστικό να ξέρω πως ένα Internet café θα μπορούσε να κλείσει και ο ιδιοκτήτης του να βρει τον μπελά του λες και είχε κάνει κανένα έγκλημα.

PCM: *Εχεις να κάνεις κάποια παρατήρηση ή υπόδειξη για το "PC Master";*

Ν.Κ.: Οχι, βρε παιδιά, μια χαρά είστε. Ούτε πολύ τεχνικό περιοδικό ούτε πολύ "καθωσπρέπει". Βρίσκεστε στη μέση και αυτό είναι το απολύτως λογικό. Στη σωστή δόση, λίγο απ' όλα.

PCM: *Θα σκεφτόσουν ποτέ να δημιουργήσεις ένα δικό σου παιχνίδι;*

Ν.Κ.: Θα μου άρεσε η ιδέα να γράψω κάποτε μουσική για ένα adventure, δεν μπορώ να πω όμως πως έχω κάνει κάποια κίνηση προς αυτή την κατεύθυνση.

PCM: *Ελληνικά παιχνίδια έχεις παίξει;*

Ν.Κ.: Είχα πάρει την "Κρίση στο Αιγαίο" όταν είχε πρωτοβγεί, για να υποστηρίξω και τα ελληνικά games. Ηταν, όμως, αρκετά πίσω από τα διεθνή δεδομένα. Αν και πιστεύω πως υπάρχει το δυναμικό, δεν πολυψάχνουν τα πράγματα εδώ.

PCM: *Συμφωνείς με όσους υποστηρίζουν την άποψη πως τα adventures έχουν αρχίσει να αργοπεθαίνουν;*

Ν.Κ.: Ποτέ! Τα adventures δεν πρόκειται να πεθάνουν. Αλλάζουν, βέβαια. Με κάποιο τρόπο, άλλωστε, πρέπει οι εταιρείες να προωθήσουν τα γραφικά κι όλα αυτά, και έτσι γίνονται και τα adventures πιο action. Δεν θα χαθούν, όμως, είναι ένα ιδιόρρυθμο είδος, χαρακτηριστικό των PCs και θα συνεχίσει να υπάρχει.

PCM: *Εσύ τι γραφικά προτιμάς; Hand-made ή 3D;*

Ν.Κ.: Hand-made, στο στυλ του Broken Sword ας πούμε, και μάλιστα με δισδιάστατα backgrounds. Οπως και να το κάνουμε, δίνουν μια άλλη ατμόσφαιρα. Επίσης, προτιμώ το point and click interface, όπως στο Syberia, παρά τα βελάκια. Στο Monkey Island είχα τσαντιστεί με δαύτα.

PCM: *Εχεις τίποτε να προσθέσεις;*

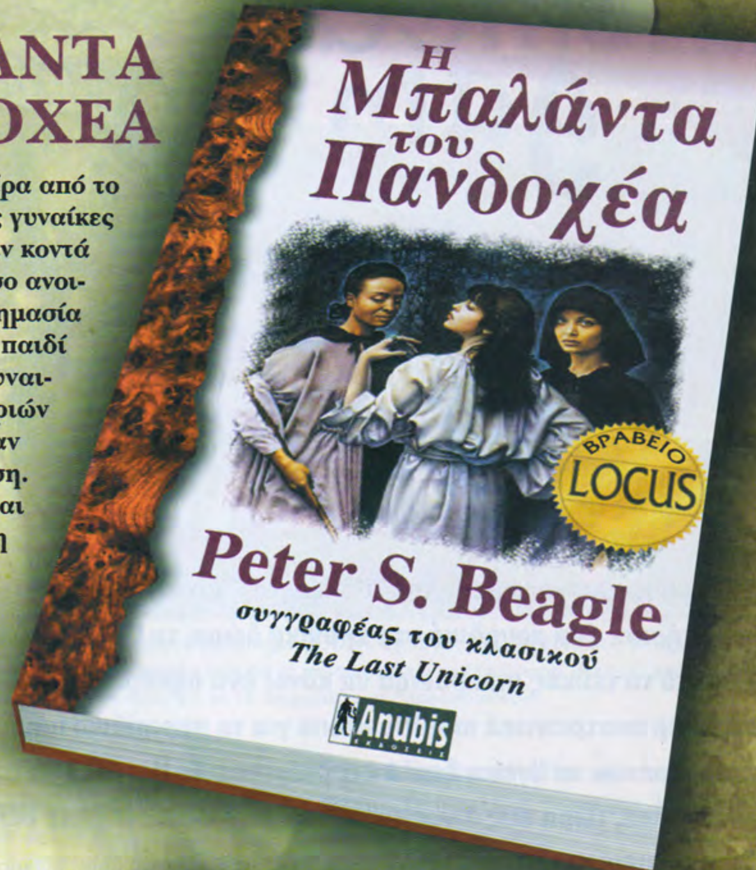
Ν.Κ.: Nope. Αυτά...



Η ΜΠΑΛΑΝΤΑ ΤΟΥ ΠΑΝΔΟΧΕΑ

"Ήρθαν απ' τη στροφή του δρόμου, πέρα από το ρυάκι που κανείς δεν πίνει το νερό του. Τρεις γυναίκες ήταν, τρεις καβαλάρισσες που πήγαιναν κοντά κοντά. Μια μαύρη, μια καστανή και μια τόσο ανοιχτόχρωμη που η λέξη λευκή θα έχανε τη σημασία της..." Με αυτά τα λόγια περιγράφει το παιδί του στάβλου τη μοιραία άφιξη των τριών γυναικών στο πανδοχείο του αφεντικού του - τριών γυναικών με παράξενες δυνάμεις, που είχαν ξεκινήσει μια απίθανη, απέλπιδα αναζήτηση.

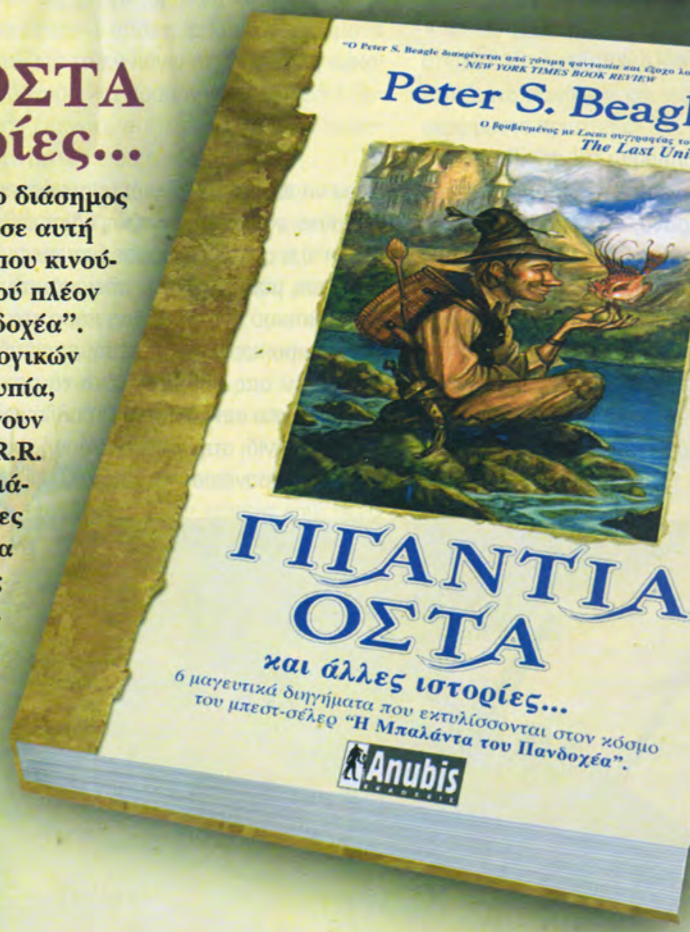
Μια επική, περίτεχνη ιστορία αγάπης και θανάτου, που μπλέκεται με την αγωνιώδη προσπάθεια των ηρωίδων να αποτραπεί η μαύρη μοίρα που περιμένει το μεγαλύτερο μάγο του κόσμου.



ΓΙΓΑΝΤΙΑ ΟΣΤΑ & άλλες ιστορίες...

Με το μοναδικό τρόπο γραφής του, ο διάσημος συγγραφέας Peter S. Beagle δημιούργησε αυτή τη συλλογή έξι μαγευτικών διηγημάτων που κινούνται στο φανταστικό κόσμο του κλασικού πλέον έργου του "Η Μπαλάντα του Πανδοχέα". Ξεχειλίζοντας από τον πλούτο υφολογικών στοιχείων και την εκφραστική πρωτοτυπία, που οδήγησαν τους κριτικούς να συγκρίνουν τον Beagle με συγγραφείς όπως οι J.R.R. Tolkien και C.S. Lewis, το βιβλίο παρουσιάζει ολοζώντανους ορισμένους χαρακτήρες από τα προηγούμενα έργα του συγγραφέα αλλά και νέους ήρωες, που ξετυλίγουν τις δικές τους σαγηνευτικές ιστορίες.

Έξι συναρπαστικά διηγήματα μαγείας από τον τιμημένο με το βραβείο LOCUS συγγραφέα του έργου "The Last Unicorn".



Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

UT PARADISE

Και τα δώρα καλά κρατούν...

Στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" είχατε την ευκαιρία να αποκτήσετε ένα μοναδικό στα χρονικά δώρο, το Unreal Tournament! Σε αυτό το τεύχος αποφάσισα να κάνω ένα αφιέρωμα σε δύο σούπερ-ντούπερ ανατρεπτικά modifications για το παραπάνω παιχνίδι, προκειμένου να βγείτε διπλά κερδισμένοι. Το Unreal Tournament σας το δώσαμε, τώρα σας δίνουμε και τα δύο mods... Τι άλλο θέλετε, βρε; Να παίξουμε και τα παιχνίδια για εσάς;

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr

Πριν από περίπου ενάμισι χρόνο, όταν είχα την επιμέλεια της συχωρεμένης στήλης "On-Line Gaming", στα σχέδιά μου ήταν η δημιουργία μίας στήλης αφιερωμένης στα modifications, όπου θα είχα τη δυνατότητα να παρουσιάζω τα αγαπημένα μου mods, τα οποία ταυτόχρονα θα περιέχονταν και στο συνοδευτικό CD του τεύχους, προκειμένου να τα δοκιμάζουν οι αναγνώστες. Η ιδέα αυτή, για καλή μου τύχη, υλοποιήθηκε και -απ' ό,τι φαίνεται- άρεσε (και συνεχίζει να αρέσει, μάλλον...) στην πλειονότητα του αναγνωστικού κοινού. Ομως, χάρη στο "PC Master" προχωρήσαμε ένα βήμα πιο πέρα. Πλέον δεν σας δίνουμε μόνο τα αρχεία των mods στο συνοδευτικό CD αλλά και το ΙΔΙΟ το παιχνίδι στην πλήρη έκδοσή του! Είστε οι πιο προνομιούχοι gamers της υφηλίου και ακόμα δεν το έχετε καταλάβει. Το game σάς το δίνουμε, το patch σάς το δίνουμε, τα mods σάς τα δίνουμε... μόνο εμείς δεν σας "δινόμαστε" για ποικίλους και ευνόητους λόγους.

Επί της ουσίας τώρα: Στο αποψινό δελτίο του "MODified gaming" σας παρουσιάζουμε δύο καταπληκτικά modifications για το Unreal Tournament. Το πρώτο mod λέγεται UT Airfight και είναι ένα combat flight simulator με σύγχρονα μαχητικά αεροσκάφη, ενώ το δεύτερο είναι το πασίγνωστο Thievery, το οποίο μετατρέπει το Unreal Tournament στο παλιό καλό Thief, παρέχοντας, φυσικά, και τη δυνατότητα για multiplayer. Θεωρώ ότι και τα δύο mods είναι από τα καλύτερα που έχουν δημιουργηθεί ποτέ για το UT. Ιδίως το Thievery θα μπορούσα να πω ότι είναι σχεδόν ισάξιο του Tactical Ops, παρόλο που έχουν τελείως διαφορετικό gameplay. Βέβαια, δεν έχουν την ίδια απήχηση στους gamers, όμως, το βρήκα πολύ πιο πρωτότυπο και πολύ πιο προσεγμένο. Ας τα απολαύσουμε, λοιπόν...

AIRFIGHT RELEASE 3.0

Φανταστήκατε ποτέ ότι η engine ενός 3D Action Shooter παιχνιδιού θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ενός flight simulator; Είναι λίγο δύσκολο να το συλλάβει ο νους, αλλά τελικά κάποιοι επιτήδειοι τα κατάφεραν. Εάν, λοιπόν, σας άρεσε το Q3 Rally, που είχα παρουσιάσει σε παλαιότερο τεύχος (152), το Airfight θα σας ξετρελάνει. Το mod αυτό, μετά την εγκατάστασή του, μετατρέπει το Un-







Οι χάρτες του Airfight είναι σχετικά μικροί. Προσοχή γιατί, όταν φτάνετε στα νοητά όρια του χάρτη, αυτομάτως χάνετε.



Φυσικά, στο Airfight μπορείτε να έχετε και μονάδες εδάφους. Μπορεί να είστε εύκολη λεία για τα αεροπλάνα και τα ελικόπτερα, αλλά μια κανονιά σας αρκεί για να τα αναγκάσετε να "προσγειωθούν".

real Tournament σε έναν combat flight simulator, όπου μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα διαθέσιμα μαχητικά αεροσκάφη και να ξεχυθείτε στους αιθέρες για ατέλειωτα dogfights. Το mod έχει τους δικούς του ειδικούς χάρτες, τους οποίους μπορείτε να επιλέξετε κάθε φορά που ξεκινάτε να παίζετε. Το Airfight Release 3 θα αντικαταστήσει τους κλασικούς μονομάχους του UT με σιδερένια θηρία. Σας δίνεται η επιλογή να χειριστείτε αεροσκάφη, ελικόπτερα αλλά και τανκς, ανάλογα με τα γούστα και τις διαθέσεις σας.



Η εγκατάσταση του mod είναι αρκετά απλή. Κάνετε unzip το αρχείο (AirFightUTRelease3.zip) από το CD του περιοδικού στο σκληρό δίσκο σας και τρέχετε το πρόγραμμα εγκατάστασης (AirFightUTRelease3), το οποίο αυτόματα θα βρει το directory του Unreal Tournament στο σκληρό δίσκο σας. Προσοχή χρειάζεται κατά τη διάρκεια του installation, καθώς πρέπει να ενεργοποιήσετε την παράμετρο "run game from installation path" προκειμένου να εμφανιστεί το νέο μενού στο Programs των Windows, απ' όπου θα φορτώνετε εύκολα το Airfight. Μόλις έχετε τελειώσει με την εγκατάσταση του mod και αν τηρήσατε κατά γράμμα τις οδηγίες μου, στο menu Programs των Windows θα σας περιμένει ένα νέο folder με το όνομα AirfightUT. Τρέχοντας το αρχείο "Play AirfightUT" από το παραπάνω folder, ξεκινάτε αυτόματα να παίζετε το εν λόγω modification, εύκολα, γρήγορα και προπάντων... δωρεάν! Ποτέ μην ξεχνάτε αυτή τη λέξη, όταν ασχολείστε με το χώρο των mods.

Οταν μπείτε για πρώτη φορά στο παιχνίδι, αμέσως πρέπει να επισκεφτείτε το menu του χειρισμού του παιχνιδιού (ενδεχομένως να χρειαστούν μετατροπές και στα γραφικά). Στη συνέχεια θα αναλύσω τη χρήση κάθε πλήκτρου για να μην μπερδευτείτε.

- **Fire:** Πυροβολείτε με το επιλεγμένο όπλο.
- **Select Target:** Επιλέγετε στόχο για κατευθυνόμενα όπλα. Εάν κάνετε κλικ ξανά αυτό το κουμπί, στο στόχαστρό σας μπαίνει νέος στόχος.
- **Laser Target:** Ενεργοποιείτε το laser για στόχευση επίγειων στόχων. Οσο το έχετε ενεργοποιημένο, χάνετε τον έλεγχο του αεροπλάνου και κινείτε μόνο το laser.
- **Countermeasures:** Χρήση countermeasures που μπερδεύουν κατευθυνόμενα όπλα.
- **Increase Throttle:** Αυξάνετε την ταχύτητα του σκάφους και μετά παραμένει σταθερή.
- **Decrease Throttle:** Μειώνετε την ταχύτητα του σκάφους και μετά παραμένει σταθερή.
- **Quick Accelerate:** Η ταχύτητα αυξάνεται όσο έχετε πατημένο το κουμπί. Μόλις το αφήσετε, επανέρχεται στην αρχική ταχύτητα.
- **Quick Decelerate:** Η ταχύτητα αυξάνεται όσο έχετε πατημένο το κουμπί. Μόλις το αφήσετε, επανέρχεται στην αρχική ταχύτητα.
- **Move Left:** Για αεροπλάνα κάνετε αριστερό barrel roll. Για τα ελικόπτερα μετατοπίζεστε αριστερά και για τα τανκς περιστρέφεστε αριστερά.
- **Move Right:** Για αεροπλάνα κάνετε δεξί barrel roll. Για τα ελικόπτερα μετατοπίζεστε δεξιά και για τα τανκς περιστρέφεστε δεξιά.

X-WING ALLIANCE LINKS

Στο προηγούμενο τεύχος είχα δημοσιεύσει μια τεράστια λίστα με links για το Homeworld, την οποία μου είχε στείλει ο αναγνώστης και φίλος των mods Tomas. Αυτή τη φορά, ο Tomas ξαναχτυπά με νέα links για το καταπληκτικό all time classic space simulation, βασισμένο στον κόσμο του Star Wars: X-Wing Alliance, ίσως του καλύτερου simulation για PC που έβγαλε η Lucas. Στα links που ακολουθούν θα βρείτε χάρτες και custom ships για το παιχνίδι αυτό:

- **http://www.geocities.com/TimesSquare/Galaxy/2380/hanger.html**
- **http://www.geocities.com/kanon23gr/**
- **http://njoproject.skywalkeronline.net/ns/index.shtml**
- **http://polarisfs.tripod.com/**
- **http://www.geocities.com/TimesSquare/Galaxy/2380/**
- **http://www.michaelboewes.de/xwing/**



Οι τελευταίες στιγμές μου προτού χάσω. Γυρνώντας τόσο πολύ την κάμερα για να τραβήξω screenshot, δεν διέκρινα τον ουρανοξύστη που βρισκόταν στην πορεία μου.



Μέσα από το πιλοτήριο τα πάντα φαίνονται μπερδεμένα, παρόλα αυτά έχετε μεγαλύτερη ευστοχία και καλύτερη αίσθηση του χώρου.

- **Cockpit View:** Οδηγείτε το σκάφος από το πιλοτήριο.
- **External View:** Οδηγείτε το σκάφος βλέποντάς το από πίσω.
- **Display 1 Mode & Display 2 Mode:** Οδηγείτε το σκάφος από διαφορετικές προοπτικές.
- **Alternate Controls:** Εναλλαγή σε alternate controls όσο κρατάτε πατημένο το κουμπί.
- **Alt. Controls Toggle:** Εναλλαγή σε alternate controls. Εάν ξαναπατήσετε το κουμπί, επαναφέρεστε στα primary controls.

Οσοι είστε fans των 3D actions, ενδεχομένως να αντιμετωπίσετε μερικά προβλήματα στο χειρισμό του παιχνιδιού. Βλέπετε η μετατροπή από action σε flight simulator απαιτεί και διαφορετικές ικανότητες στο χειρισμό. Καλό θα ήταν να πειραματιστείτε μεταξύ primary και alternate controls, καθώς αλλάζει τελείως η συμπεριφορά των σκαφών και οχημάτων.

Αφού τελειώσετε με τις ρυθμίσεις του χειρισμού, τα πράγματα είναι πολύ απλά. Μπορείτε είτε να παίξετε single player είτε multiplayer στα διάφορα mods του παιχνιδιού. Αεροσκάφος επιλέγετε κάθε φορά που αρχίζετε μια νέα πίστα, ενώ όταν χάσετε και πριν να κάνετε respawn, έχετε το δικαίωμα να επιλέξετε άλλο όχημα.

Οσοι είστε καθαρά actionάδες, μπορεί να βρείτε πολύ βαρετό αυτό το mod, όμως οι fans των simulations θα ξετρελαθούν. Το Airfight συνδυάζει τη μαγεία των flight simulation παιχνιδιών με τη γρήγορη δράση και ένταση των actions.



Προτού κλείσω την αναφορά μου στο Airfight, θα ήθελα να επισημάνω ότι το site του mod έχει να ανανεωθεί από τα τέλη του Ιουνίου. Υπό κανονικές συνθήκες θα θεωρούσα μια τέτοια καθυστέρηση στα updates ως σημαντικό στοιχείο για το ότι οι designers εγκατέλειψαν το project. Ομως, στο τελευταίο update της σελίδας αναφέρεται καθαρά ότι οι δημιουργοί του mod έχουν ξετρελαθεί με τα γραφικά και τις δυνατότητες του Unreal Tournament 2003 (καλά, πού το είδαν τον Ιούνιο αυτοί;) και σκοπεύουν να ξηλώσουν ΟΛΟ τον κώδικα και να τον ξανακάνουν από την αρχή, προκειμένου να είναι συμβατός με το Unreal Tournament 2003! Κατά πάσα πιθανότητα, το Airfight Release 4.0 - όταν δεήσουν να το ετοιμάσουν - θα είναι ένα από τα πρώτα mods για το Unreal Tournament 2003. Γουστάρω...



THIEVERY BETA 1.2

Η σειρά παιχνιδιών Thief (1 και 2) ήταν αυτή που καθιέρωσε στο χώρο των first person action games τον όρο "stealth". Για πρώτη φορά ο παίκτης "αναγκάστηκε" να παίξει με έναν διαφορετικό τρόπο τα παραπάνω παιχνίδια. Πλέον η τακτική του "χύμα στο κύμα" παιχνιδιού, που όποιον βρίσκω του επιτίθεμαι, δεν απέδιδε. Ο χαρακτήρας ήταν πολύ αδύναμος και οι αντίπαλοι υπεράριθμοι. Ετσι, έπρεπε να χρησιμοποιηθούν εναλλακτικές μέθοδοι εξουδετέρωσης των αντιπάλων. Ο παίκτης έπρεπε να μάθει να είναι ένας πραγματικός κλέφτης. Να ξέρει πότε θα χτυπήσει τον αντίπαλο, να μάθει να μην αφήνει ίχνη, να χρησιμοποιεί τις σκιές και το σκοτάδι προς όφελός του, γιατί αλλιώς θα σημάνει ο συναγερμός και όλα θα έχουν τελειώσει.

Στη όλη υπόθεση, όμως, υπάρχουν δύο αρνητικά. Πρώτον, κανένα άλλο μεταγενέστερο παιχνίδι δεν μπήκε στον κόπο να το αντιγράψει (πέραν του Splinter Cell, το

οποίο, όμως, αργεί ακόμα) και, δεύτερον, το Thief δεν είχε multiplayer. Την απάντηση στα δύο αρνητικά αυτά χαρακτηριστικά μάς δίνουν οι δημιουργοί του καταπληκτικού modification Thievery. Ηρθε η ώρα, λοιπόν, εσείς και η παρέα σας να συγκρουστείτε σ' έναν αγώνα κλεψιάς στο μεσαίωνα!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Αφού έχετε εγκατεστημένο το Unreal Tournament στο σκληρό δίσκο σας και το έχετε patchάρει στην τελευταία έκδοση, τότε από το directory του CD "\modifications" τρέξτε το αρχείο "ThieverUT 1.exe". Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία εγκατάστασης, εκτελέστε και το αρχείο "ThieverUT patch1.2.exe" προκειμένου να patchάρετε το Thievery στην τελευταία έκδοσή του. Αυτό ήταν! Τώρα το installation ολοκληρώθηκε με επιτυχία. Στο μενού Programs του υπολογιστή σας θα έχει εμφανιστεί ένα νέο folder, απ' όπου θα μπορείτε να τρέχετε το παιχνίδι. Καλή σας διασκέδαση...

GAMEPLAY

Το Thievery είναι ένα mod που μεταφέρει το Unreal Tournament στο μεσαίωνα. Με τη δυνατότητα του multiplayer οι παίκτες μπορούν να πάρουν είτε το ρόλο των φρουρών (Guards) είτε το ρόλο των κλεφτών (Thieves). Ανάλογα με την πίστα όπου παίζετε η αποστολή των Guards και των Thieves είναι διαφορετική. Σε γενικές γραμμές, πάντως, οι Guards είναι αυτοί που έχουν τον καλύτερο εξοπλισμό, καλύτερες πανοπλίες, είναι πιο δυνατοί στη μάχη και είναι σχεδόν πάντα στην άμυνα. Από την άλλη, οι Thieves είναι πάντα στην επίθεση, είναι αθόρυβοι και μπορούν να εκμεταλλεύονται τις σκιές για να εξαφανίζονται. Ετσι, λοιπόν, όταν μια παρέα παικτών συνδεθεί στον server, πρέπει να αποφασίσουν με ποια παράταξη θα είναι (Guards ή Thieves). Μόλις γίνει η επιλογή, ξεκινάει ο πρώτος γύρος. Πριν από την έναρξη κάθε γύρου εμφανίζεται μια λίστα με τα objectives που πρέπει να επιτευχθούν προκειμένου να νικήσει η εκάστοτε παράταξη.

Πέραν του παραπάνω είδους παιχνιδιού, το οποίο ονομάζεται "Thieves vs Guards", υπάρχει και ένα ακόμα είδος που μπορούν να δοκιμάσουν οι παίκτες, το οποίο ονομάζεται Thiefmatch. Εδώ όλοι οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο κλεφτών και συναγωνίζονται μεταξύ τους για το ποιος θα μαζέψει τα περισσότερα κλοπιμαία, ενάντια σε φρουρούς που τους ελέγχει ο υπολογιστής. Παράλληλα υπάρχει η δυνατότητα ένας κλέφτης να σκοτώσει τον άλλον! Βέβαια, αυτό πρέπει να γίνει με υπερβολική προσοχή, καθώς εάν πάρουν πρέφα τίποτα οι φρουροί, θα σημάνει ο συναγερμός και τότε θα βγουν χαμένοι και οι δύο thieves.

Τα maps του Thievery είναι έντεκα τον αριθμό, ενώ παράλληλα δίνονται συμβουλές και tutorials, προκειμένου και οι χρήστες να δημιουργήσουν δικούς τους χάρτες (http://www.ttlg.com/thievery/Mapping/intro.htm). Ολοι οι χάρτες είναι έτσι

ΕΔΩ ΤΟ ΚΑΛΟ PATCH!

- Τάξη, ησυχία... Ερώτηση πρώτη:
"Γίνεται να εγκαταστήσουμε ένα mod χωρίς πρώτα να patchάρουμε το παιχνίδι;"
- Φυσικά και όχι... κυρία!
- Μπράβο, παιδιά μου... θα πάτε μπροστά! Πάρτε έναν Κλάδη δώρο...
Ποιο είναι το συμπέρασμα από το παραπάνω κείμενο; Οχι, όχι! Δεν είναι το κρυφό μου όνειρο να γίνω καθηγήτρια (*ναι, κυρίες και κύριοι, ο Νίκος Κόντης ΔΕΝ θέλει να γίνει καθηγήτρια - Χ.Κ.*). Απλώς θέλω να σας δώσω να καταλάβετε ότι κάθε φορά που βάζετε ένα mod, ΠΡΕΠΕΙ να είστε σίγουροι ότι έχετε patchάρει το παιχνίδι. Και για να μην πολυλογώ, προτού δοκιμάσετε να εγκαταστήσετε οποιοδήποτε από τα δύο mods που σας προσφέρουμε, πρέπει πρώτα να έχετε patchάρει το Unreal Tournament στην έκδοση 436. Το αρχείο είναι ΜΟΝΟ 7MB και μπορείτε να το κατεβάσετε από τις ακόλουθες διευθύνσεις:

- **ftp://ftp.edome.net/paivitykset/pelipaivitykset/utpatch436.exe**
- **http://ftp.gamesweb.com/pub/utworld/patches/utpatch436.exe**
- **http://www.multiplayer.it/ftp//unrealitalia/ut/patches/UTPatch436.exe**
- **ftp://ftp.issp.net/pub/ut_patches/UTPatch436.exe**



Νά 'μαι και εγώ! Οπως βλέπετε, μ' έκαναν μαύρο στο ξύλο οι Guards.



Εδώ παίρνω την εκδίκησή μου. Ο φρουρός μού έχει γυρισμένη την πλάτη και ούτε καν με έχει πάρει χαμπάρι. "Καληνύχτα, μεγάλε, πας για ύπνο!"



Φτου, πάλι τσακωτούς μάς κάνανε.



Η ποικιλία των objectives είναι φοβερή. Δεν πρέπει μόνο να περνάτε απαρατήρητοι και να κλέβετε πολύτιμα αντικείμενα, αλλά και να συλλέγετε σημαντικές πληροφορίες.

φτιαγμένοι ούτως ώστε να δίνεται η δυνατότητα για πολλά objectives, multiplayer αλλά και singleplayer (για τους μη προνομιούχους). Τέλος, αναφορικά με τους χάρτες, έχουν καταπληκτικά γραφικά, είναι σκοτεινοί και ατμοσφαιρικοί και δεν θυμίζουν καθόλου το Unreal Tournament.

Καταπληκτική δουλειά έχει γίνει και στον τομέα του ήχου, ο οποίος συντελεί φοβερά σε παιχνίδια τέτοιου είδους. Οι Thieves έχουν τρία είδη κίνησης: creep, walk και run. Όσο πιο γρήγορα κινούνται τόσο πιο πολύ θόρυβο κάνουν. Εάν θα τους ακούσουν οι Guards εξαρτάται από την απόσταση που τους χωρίζει από τον Thieve και από τον τοίχο που μεσολαβεί (άλλοι τοίχοι έχουν ηχομόνωση, ενώ άλλοι δεν έχουν).

Οι χαρακτήρες έχουν τη δυνατότητα να κάνουν lean (να γέρνουν-σκύβουν) προς τα αριστερά, δεξιά και μπροστά προκειμένου να ελέγχουν τους διαδρόμους προτού μπουν σε αυτούς (ένα feature που δεν υπάρχει στο Unreal Tournament). Επιπροσθέτως, υπάρχει η δυνατότητα ο ένας Thief να ανέβει πάνω στον άλλον (!), προκειμένου να μπορέσει ο πρώτος να σκαρφαλώσει σε πιο ψηλά σημεία του χάρτη. Τέλος, υπάρχει η κλασική επιλογή να κουβαλάνε οι παίκτες τους νεκρούς αντιπάλους τους προκειμένου να τους κρύβουν.

Ο εξοπλισμός των παικτών εξαρτάται από το αν είναι Thieves ή Guards. Οι Guards έχουν πιο βαρύ εξοπλισμό (sword, mace, crossbow), ενώ οι Thieves κουβαλάνε πιο ελαφριά όπλα (blackjack, sword και bow). Τόσο τα bows (των thieves) όσα και τα crossbows των Guards μπορούν να εξοπλιστούν με διάφορα πυρομαχικά (arrows και bolts). Για παράδειγμα, οι κλέφτες μπορούν να έχουν τα κλασικά water arrows, τα οποία έχουν τη δυνατότητα να σβήσουν τους δαυλούς (για να δημιουργηθούν περισσότερες σκιές στην περιοχή), ενώ παράλληλα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εξαφανίσουν τα ίχνη αίματος από τους τοίχους και το πάτωμα! Καλό...

Το mod είναι ένα από τα πιο καταπληκτικά που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή και πραγματοποιεί ό,τι το Thief μπορούσε μόνο να ονειρευτεί. Είναι πολύ πρωτότυπο και θα τραβήξει το ενδιαφέρον όλων σας. Οι gamers, κατά τη γνώμη μου, έχουν κουραστεί με τα ίδια και τα ίδια στα 3D action multiplayer παιχνίδια. Δέχομαι ότι το Counter-Strike ήταν ανατρεπτικό, πρωτότυπο και το καλύτερο για την περίοδο που είχε βγει, όμως το κακό έχει παραγίνει, αφού όλοι, μα όλοι οι σχεδιαστές το αντιγράφουν (βλ. Tactical Ops), προσπαθώντας να τραβήξουν την προσοχή των gamers. Το Thievery συνδυάζει τα καλύτερα χαρακτηριστικά του Counter-Strike, προσθέτοντας, όμως, πολλά νέα, που δεν συναντάμε σε άλλα παιχνίδια

COUNTER-STRIKE 1.5

Στο directory του CD "/modifications", πέραν των δύο mods για το Unreal Tournament (Thievery και Airfight), θα βρείτε και το αρχείο εγκατάστασης της τελευταίας έκδοσης του Counter-Strike (version 1.5). Η έκδοση αυτή είναι full και θα φανεί χρήσιμη ΜΟΝΟ στους κατόχους του Half-Life. Όσοι έχετε την retail έκδοση του Counter-Strike (δηλαδή το αγορασμένο Counter-Strike στο κουτί), θα πρέπει να κατεβάσετε το ειδικό retail patch, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: http://www. counter-strike.net/retail _full.html.

Για να εγκαταστήσετε την έκδοση 1.5 του Counter-Strike, έχοντας εγκατεστημένο μόνο το Half-Life, πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδικασία: Πρώτον, βεβαιωθείτε ότι έχετε την τελευταία έκδοση του Half-Life (1110). Εάν δεν την έχετε, μπορείτε να την κατεβάσετε από εδώ: ftp://ftp.ngi.it/Games/ Half-Life/Patch/ hl1110.exe. Μόλις το Half-Life σας τρέχει στην έκδοση 1110, τότε μπορείτε άνετα και με ασφάλεια να εγκαταστήσετε την έκδοση 1,5 του Counter-Strike τρέχοντας το σχετικό αρχείο από το συνοδευτικό CD του περιοδικού μας. Ελπίζουμε μέχρι τη στιγμή που θα φτάσει στα χέρια σας αυτό το τεύχος να μην έχει κυκλοφορήσει η επόμενη έκδοση του Counter-Strike... Αλλά ακόμα και να γίνει αυτό, μην ανησυχείτε καθόλου! Το "PC Master" θα είναι εδώ για να σας δώσει την τελευταία έκδοση του αγαπημένου σας mod.



του είδους: το στοιχείο του stealth, οι τεράστιες διαφορές στη δομή και δράση κάθε ομάδας, στην ανάπτυξη πολλών στρατηγικών και, τέλος, η καταπληκτική ατμόσφαιρα του μεσαίωνα. Σας εγγυώμαι ότι αυτό το mod θα το λατρέψετε. Δώστε του την ευκαιρία με την παρέα σας και δεν θα ξεκολλήσετε. Το μοναδικό πρόβλημα που ίσως να αντιμετωπίσετε, είναι ότι όλοι θα θέλουν να είναι οι Thieves... κλασικά :)

GREEK MOD TEAM

Τελικά το σχέδιο για τη δημιουργία του ελληνικού mod, ύστερα από πολλές προσπάθειες και πολλή ταλαιπωρία, μπήκε μπροστά! Τα μέλη της ομάδας οργανώθηκαν, συγκεντρώθηκαν και στρώθηκαν στη δουλειά για τη δημιουργία ενός modification για το Half-Life. Το θέμα του mod θα είναι ένα story σχετικό με τη μαφία, την ποταπαγόρευση και τα συναφή. Περισσότερες πληροφορίες δεν μας αποκάλυψαν οι δημιουργοί, μια και ακόμα βρίσκονται στα πρώτα στάδια της δημιουργίας του mod.

Το Team του Greek Mod αποτελείται από τους:

- **ASDFnation** (vesnikos@otenet.gr), Νίκος Βες
- **MG_TONY** (sirripper@mail.gr), Αλέξης Βλέτσας
- **MOjIRO** (xplode_net@yahoo.com), Μιχάλης Τοπαλούδης
- **T33** (nga_co@hotmail.com), Αλέξιος Παγκοζίδης
- **JohnDel-harvester** (johnnys@ath.forthnet.gr), Γιάννης
- **eL3CtRoGr** (el3ctrogr@hotmail.com), Γιώργος
- **Katspi** (katspi@mail.gr), Σπύρος
- **Minas** (Raven_pg@hotmail.com), Μηνάς
- **Stoneforger** (el01073@central.ntua.gr), Βασίλης

Όσοι ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν σε αυτή την προσπάθεια, μπορούν να επικοινωνήσουν με όλο το team στο forum του mod (http://www.voy.com/110701) ή να στείλουν e-mail στις διευθύνσεις: vesnikos@otenet.gr και sirripper@mail.gr. Καλώς εχόντων των πραγμάτων, η σελίδα του mod θα γίνει hosted και powered by PC Master και μπορείτε να τη βρείτε στη διεύθυνση: www.pcmaster.gr/mafia! Επαναλαμβάνω ότι τα παιδιά χρειάζονται βοήθεια και όσοι έχουν τη θέληση και το χρόνο, ας μη διστάσουν να προσφερθούν.

Δυστυχώς, δεν μπόρεσα στο CD του τεύχους να συμπεριλάβω το Developer Kit για το Half-Life (SDK), που απαιτείται για τη δημιουργία mods στο Half-Life. Την τελευταία έκδοση του SDK (2.3) μπορείτε να την κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.valve-erc.com. Εύχομαι καλή τύχη σε όλα τα παιδιά που προσπαθούν γι' αυτό το mod και ελπίζω σύντομα να δούμε τα πρώτα αποτελέσματα.

Ακόμα ένα "MODified Gaming" έφτασε στο τέλος του. Παρατηρώ ότι το πρόβλημα που έχω πλέον είναι ότι δεν μπορώ να σας διαθέτω μέσω του CD τα mods που παρουσιάζω. Ακόμα και όταν έχουμε το κανονικό CD και όχι full game ο χώρος είναι πολύ περιορισμένος. Αδημονώ να έρθει η στιγμή που το "PC Master" θα συνοδεύεται από DVD και έτσι δεν θα υπάρχει πρόβλημα χώρου και δεν θα χρειάζεται να κάνω μονομαχίες και dogfights με τον Κράτσα και τον Κλάδη για το τι θα χωρέσει στα 650MB. Μέχρι τον επόμενο μήνα καλή διασκέδαση και καλό Thievery!

PC

MOD ARCHIVES

Στον πίνακα που ακολουθεί θα βρείτε τα περιεχόμενα της στήλης αυτής από την ημέρα της δημιουργίας της, καθώς και τα περιεχόμενα του CD στα αντίστοιχα τεύχη.

ΤΕΥΧΟΣ	ΑΦΙΕΡΩΜΑ	ΣΤΟ CD
144 *Οκτώβριος 2001*	Hear of Evil, mod για το Half-Life	Heart of evil
145 *Νοέμβριος 2001*	9 mods για το Max Payne	9 mods Max Payne
146 *Δεκέμβριος 2001*	WarCraft III: Total Conversion για το StarCraft	WarCraft III TC
147 *Ιανουάριος 2002*	The Darkest Day, mod για το Baldur's Gate II	Τίποτα
148 *Φεβρουάριος 2002*	6 mods για το Quake III	6 mods Quake III, The Darkest Day (BGII)
149 *Μάρτιος 2002*	Neo Cairo, mod για το Unreal Tournament	Neo Cairo
150 *Απρίλιος 2002*	Tactical Ops, mod για το Unreal Tournament	Full Game: Primitive Wars
151 *Μάιος 2002*	True Matrix, mod για το Max Payne	Tactical Ops, True Matrix
152 *Ιούνιος 2002*	Quake 3 Rally, mod για το Quake III	Full Game: The Devil Inside
153 *Ιούλιος 2002*	10 mods για το Diablo II (διαθέσιμα στο www.gameweb.gr)	Full Client T4C, Quake 3 Rally
154 *Αύγουστος 2002*	10 mods για το NeverWinter Nights (www.rpg.gr/nwn/modules.asp)	Full Game: King's Quest Mask of Eternity
155 *Σεπτέμβριος 2002*	2 special mods για το Half-Life	Holy Wars Beta 2, Vampire Slayer Chapter III & Bid For Power 1, 2 (Quake3)
156 *Οκτώβριος 2002*	Ειδήσεις από το χώρο των mods	Full Game: Unreal Tournament

Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης, Βαγγέλης Κράτσας

Τι να πρωτοπρολάβουμε γι' αυτόν το μήνα; Καινούρια περιπέτεια από το δημιουργό του Dungeons & Dragons Gary Gygax, νέο expansion (και μάλιστα standalone) για το Magic: The Gathering, ετοιμασίες για το 15ο Games Fair... Ολα αυτά και πολλά ακόμη στην "Utopia" που ξεκινά. Καλή σας... όρεξη!

GARY GYGAX'S, NECROPOLIS
THE CREATOR IS BACK!



Οι φανατικοί του Gary Gygax είμαι σίγουρος ότι περιμένατε αυτή την περιπέτεια σαν τρελοί. Ο Gygax (για όσους δεν γνωρίζουν) είναι ο δημιουργός της TSR στη δεκαετία του 1980 και κατά πολλούς θεωρείται "πατέρας" του D&D (1st και 2nd edition). Ο τύπος είναι ένας guru, που μπροστά του υποκλίνονται όλοι οι νεότεροι συγγραφείς, αφού μαζί με τον Ed Greenwood πρέπει να είναι οι πιο ηλικιωμένοι -εν ενεργεία- συγγραφείς (κάτι σαν τον Κράτσα). Η καταπληκτική περιπέτεια/campaign Necropolis, για D&D και D20 system, είναι ένα hardcover βιβλίο, 280 σελίδων, που δεν θα αφήσει σε ησυχία τους παίκτες σας! Δεν βρίσκω λόγια για να περιγράψω αυτή την περιπέτεια... Είναι πέραν των δυνατοτήτων μου. Μην ΤΟΛΜΗΣΕΤΕ να την αγνοήσετε.

Τιμή: € 36,00 | **Διάθεση Fantasy Shop** | **Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.**

ONSLAUGHT
ΝΕΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟ MAGIC



Το Onslaught είναι η νέα συλλογή του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering. Το σετ περιέχει 350 νέες κάρτες (110 rares, 110 uncommons, 110 commons και 20 βασικές κάρτες γης) και εισάγει νέους μηχανισμούς, όπως το Morph, που σου επιτρέπει να βάλεις πλάσματα στο παιχνίδι με μειωμένο κόστος κλειστά και να τα εμφανίσεις αργότερα πληρώνοντας το επιπλέον κόστος. Η σειρά κυκλοφορεί σε τρεις συσκευασίες: τα theme decks, που περιέχουν 61 κάρτες, τα tournament packs, που περιέχουν 75 τυχαίες κάρτες, και τα booster, που καθένα έχει 15 τυχαίες κάρτες.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: Theme Deck: € 12,50, Tournament Pack: € 12,50, Booster: € 4,00 | **Διάθεση Κάισσα**

ONSLAUGHT: THE BOOK
Η ΠΡΩΤΗ ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ONSLAUGHT



Το δάσος μεγαλώνει ανεξέλεγκτα. Τα βουνά εκρήγνυνται. Οι θάλασσες βράζουν. Οι βάλτοι φτύνουν οξύ και οι πεδιάδες γίνονται έρημοι. Ανάμεσα σε αυτή την αναταραχή, όμως, υπάρχει ένας πολιτισμός, άγριος και ανηλεής. Μονομάχοι πολεμούν μέχρι θανάτου μπροστά σε χιλιάδες θεατές, κάνοντας μερικούς πλούσιους και άλλους φτωχούς. Τα παιχνίδια πρέπει να συνεχίσουν, όπως και η μάχη για επιβίωση.

Αυτή είναι η πρώτη νουβέλα της σειράς Onslaught Cycle για τον κόσμο του Magic: The Gathering. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Τιμή: € 8,40 | **Διάθεση Κάισσα** | **Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

MAGIC
ACCESSORY ΓΙΑ D20



Αυτό το βιβλίο επεκτείνει το βασικό σύστημα μαγείας που χρησιμοποιείται στους φανταστικούς κόσμους του D20, παρουσιάζοντας δύο εντελώς νέα συστήματα μαγείας - ένα σύστημα με πόντους που αντικαθιστά το υπάρχον με τις θέσεις ξορκιών ανά επίπεδο και ένα ελεύθερο σύστημα μαγείας που σου επιτρέπει να φτιάξεις ξόρκια όποια στιγμή θέλεις μέσα στο παιχνίδι. Επιπλέον, θα βρείτε νέα ξόρκια, μαγικά αντικείμενα, προνομιούχες κλάσεις, κλάσεις χαρακτήρων και νέες τεχνικές.

Για να χρησιμοποιήσουν αυτό το βιβλίο οι παίκτες και ο DM θα χρειαστούν το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Τιμή: € 35,10 | **Διάθεση Κάισσα** | **Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group.**

MONSTER MANUAL II

ΚΙ ΑΛΛΑ ΤΕΡΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟ D&D



Το Monster Manual II περιέχει μία ορδή τεράτων, που θα προκαλέσουν χαρακτήρες όλων των επιπέδων, περιλαμβάνοντας πολλά πλάσματα με βαθμό δυσκολίας 21 ή μεγαλύτερο. Στις σελίδες του θα βρείτε παλιά και αγαπημένα πλάσματα, όπως τους δράκους των πετραδιών και τον ιππότη του θανάτου, πολλά νέα τέρατα, όπως το μπρούτζινο ερπετό, το effigy και το fiendwurm, αλλά και νέους και ενημερωμένους κανόνες για τη δημιουργία τεράτων.

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master χρειάζεται το Player's Handbook και το Dungeon Master's Guide. Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 36,00 | **Διάθεση Κάισσα**

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗ - Β΄ ΤΟΜΟΣ

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ "ΕΠΟΥΣ ΤΩΝ ΦΑΡΣΙΕΡ"



Κυκλοφορεί ο δεύτερος και τελευταίος τόμος του έργου "Η Τελευταία Αποστολή" της Robin Hobb.

Ο Φιτζ με τη βοήθεια των συντρόφων του ανακαλύπτει τον εξαφανισμένο Βασιλιά Βέριτι, που είναι χαμένος σε μια παράλογη, επικίνδυνη αναζήτηση. Ετσι τώρα, η μοίρα του Βασιλείου των Εξι Δουκάτων... αλλά και του ίδιου του κόσμου βρίσκεται στα χέρια των κατόχων της μαγικής Ικανότητας.

Με το συγκεκριμένο τίτλο ολοκληρώνεται η τριλογία "Το Επος των Φαρσίερ" της Robin Hobb. Τα άλλα δύο βιβλία της τριλογίας, "Μαθητευόμενος εκτελεστής" και "Στην υπηρεσία του Βασιλιά", κυκλοφορούν ήδη από τις Εκδόσεις Anubis.

Διάθεση Anubis | **Ενα προϊόν των Bantam/Spectra.**

e-TOOLS: CHARACTER & MONSTER GENERATOR

ΦΤΙΑΞΤΕ ΔΙΚΟΥΣ ΣΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ & ΤΕΡΑΤΑ

Το D&D e-Tools: Character & Monster Generator παρέχει στους παίκτες και στον Dungeon Master πολλές νέες επιλογές για να εμπλουτίσουν το παιχνίδι τους. Το εύκολο στο χειρισμό πρόγραμμα επιτρέπει τη γρήγορη δημιουργία οποιουδήποτε τύπου χαρακτήρα, τέρατος και χαρακτήρων του DM μέσα από μία εκτεταμένη βάση δεδομένων με μαγικά αντικείμενα, ξόρκια και τεχνικές - όλα διαθέσιμα με το πάτημα ενός κουμπιού! Οι χρήστες, ακόμα, μπορούν να οργανώσουν τις πληροφορίες των παικτών και των χαρακτήρων, να παρακολουθούν τα στατιστικά και να δημιουργούν νέους κόσμους για το παιχνίδι τους.



Απαιτήσεις συστήματος: IBM συμβατό, Pentium II, 400MHz επεξεργαστής, Windows 98 με έκδοση DirectX 7.0 ή καλύτερη, 64MB RAM, 40MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 4MB SVGA, CD-ROM.

Τιμή: € 39,99 | **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

DARK AGES-EUROPE

ΤΟ ΣΚΟΤΟΣ ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΜΕΣΑΙΩΝΑ

Το πρώτο και βασικότερο setting του Dark Ages Vampire κατέφθασε. Κάθε έθνος, βασίλειο και φέουδο της μεσαιωνικής Ευρώπης αναλύεται διεξοδικά, με πλήρη αναφορά στους Vampire Lords που ηγούνται του όχλου. Στην περιγραφή κάθε περιοχής θα βρείτε αρκετά adventure hooks, για να ρίξετε τους χαρακτήρες σας σε νέες σκοτεινές και ματωμένες περιπέτειες. Παράλληλα μπορείτε να βρείτε στοιχεία για κάθε σημαντικό Vampire της Ευρώπης, προκειμένου να το προσθέσετε στο... οπλοστάσιό σας. Η Ευρώπη φλέγεται. Θα βοηθήσετε να καεί περισσότερο ή θα κάτσετε να κοιτάτε;

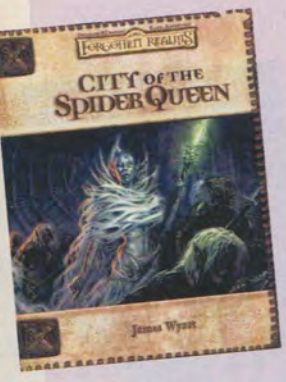


Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 26,40 | **Διάθεση Fantasy Shop**

CITY OF THE SPIDER QUEEN

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΤΑ FORGOTTEN REALMS



Το Daggerdale προσπαθεί να συνέλθει από μία σειρά ξαφνικών επιδρομών από drow. Καθώς μία θανάσιμη απειλή για τον κόσμο της επιφάνειας γεννιέται στη Maerimydra, την πόλη των dark elves, ατρόμητοι ήρωες πρέπει να ανακαλύψουν την πηγή της και να την καταστρέψουν, αν μπορούν...

Το City of the Spider Queen είναι μία D&D περιπέτεια για 10ου επιπέδου χαρακτήρες που θα τους ανεβάσει ως και το 18ο επίπεδο εμπειρίας. Για να χρησιμοποιήσει το βιβλίο ο Dungeon Master θα χρειαστεί το Forgotten Realms Campaign Setting, το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 36,00 | Διάθεση Κάισσα

HAND OF FIRE

ΜΙΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΗ ΝΟΥΒΕΛΑ



Το Spellfire είναι η πιο δυνατή μαγεία στον κόσμο. Είναι ένα επικίνδυνο όπλο και σε λάθος χέρια μπορεί να καταστρέψει τον κόσμο.

Η Shandril Shessair ήθελε λίγη περιπέτεια. Αντ' αυτού, απέκτησε το Spellfire και τώρα τρέχει κυνηγημένη σε όλο το Faerun, ψάχνοντας ένα μέρος για να κρυφτεί. Σατανικοί μάγοι, πολεμιστές και κληρικοί προσπαθούν να αποκτήσουν το Spellfire και θα τη σκοτώσουν χωρίς κανέναν δισταγμό για να το πετύχουν. Η τελευταία της ελπίδα είναι να βρει καταφύγιο στην πόλη του Silverymoon - αν καταφέρει να φτάσει έως εκεί...

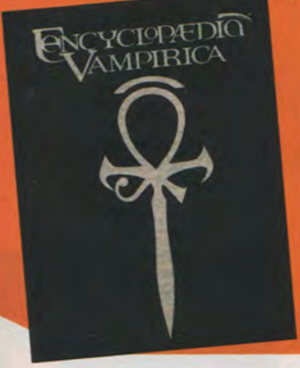
Το Hand of Fire είναι η τρίτη νουβέλα της σειράς Shandril's Saga για τον κόσμο του Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Τιμή: € 18,00 | Διάθεση Κάισσα

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

ENCYCLOPEDIA VAMPIRICA

VAMPIRES ΜΕ V ΚΕΦΑΛΑΙΟ!



Διακόσιες δεκαπέντε σελίδες ασημένιες πρέπει να διαβάσετε προκειμένου να γίνετε master της πρώτης εγκυκλοπαίδειας των Vampires. Το βιβλίο είναι τυπωμένο σε συλλεκτική έκδοση με ασημένιες σελίδες, υπέροχο δέσιμο, κατάμαυρη επένδυση και ασημένια γράμματα, που θα χαραχτούν στην καρδιά και στο μυαλό σας. Πρόκειται για μια μαύρη βίβλο, όπου μπορείτε να βρείτε αναφορές στους σημαντικότερους Vampires από όλα τα παλαιότερα βιβλία που έχει εκδώσει η White Wolf για το Vampire: The Masquerade. Τα επτασφράγιστα μυστικά της Camarilla μπορούν να γίνουν δικά σας. Αναζητήστε τη μαύρη βίβλο σε όλα τα Fantasy Shop και σε επιλεγμένα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα.

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 60,00 | Διάθεση Fantasy Shop

Η ΡΑΧΟΚΟΚΑΛΙΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

ΤΟ ΝΕΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ SALVATORE



Ακόμη και οι άγριοι δρόμοι μιας επικίνδυνης πόλης δεν μπορούν να κρύψουν για πάντα μια βασανισμένη ψυχή.

Ο βάρβαρος Γούλφγκαρ έχει χαράξει ένα επικίνδυνο μονοπάτι, αναζητώντας τη λύτρωση, όταν ξαφνικά ένας παλιός φίλος του τον συναντά στη Λουσκάνη. Το ταξίδι του Γούλφγκαρ περνά μέσα από τις ανεμοδαρμένες κορυφές της Ραχοκοκαλιάς του Κόσμου. Εκείνος, όμως, θα επιμείνει, γιατί στο τέλος τον περιμένει το πιο πολύτιμο έπαθλο: η ζωή που νόμιζε πως είχε χάσει για πάντα.

Διάθεση Anubis

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Utopia

Calendar

Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!

ΣΤΑΘΕΡΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ

Friday Night Magic
Στην Αθήνα: Κάισσα Αμαρουσίου, Πειραιά, Περιστερίου, Πλ. Βικτωρίας, Γλυφάδας, Παγκρατίου, StartGame Ηλιουπόλεως, Ψυχής τα Λαμπυρίσματα, Dark Side Καλλιθέας

Στην περιφέρεια: Κάισσα Θεσσαλονίκης, Καβάλας, Λάρισας, Χανίων, Ηρακλείου

Arena
Κάισσα Αμαρουσίου, Πειραιά, Περιστερίου, Πλ. Βικτωρίας, Γλυφάδας, Παγκρατίου, StartGame Ηλιουπόλεως, Dark Side Καλλιθέας, Κάισσα Θεσσαλονίκης, Καβάλας, Λάρισας, Χανίων, Ηρακλείου.

Pokemon League
Jumbo Χολαργού, Μουστάκας Περιστερίου και Εθνικής οδού, Κάισσα Αμαρουσίου, Πλ. Βικτωρίας, Πειραιά, Γλυφάδας, Θεσσαλονίκης, Χανίων, Ηρακλείου Κρήτης.

ΚΑΪΣΣΑ

Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας: 010 6929165, http://www.kaissagames.com

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ
Κάισσα Αμαρουσίου
- **9 Νοεμβρίου:** Grand Prix Reims (Magic)
- **10 Νοεμβρίου:** Pro Tour Qualifier Chicago (Magic), Mech Warrior Campaign

Κάισσα Περιστερίου
- **2 Νοεμβρίου:** Warlords Tournament
- **23 Νοεμβρίου:** Magic Type II

Κάισσα Πλ. Βικτωρίας
- **3 Νοεμβρίου:** Magic Type II
- **10 Νοεμβρίου:** L5R Tournament
- **24 Νοεμβρίου:** Warlord Tournament, Mech Warrior Dark Age Campaign, Hero Clix Campaign, Chainmail Campaign, Mage Knight Campaign

Κάισσα Πειραιά
- **Κάθε Σάββατο:** Booster draft Magic, Mage Knight Campaign, Mech Warrior Campaign

Κάισσα Γλυφάδας
- **3 Νοεμβρίου:** Magic Type II
- **17 Νοεμβρίου:** Legends of the 5 Rings

Κάισσα Παγκρατίου
- **17 Νοεμβρίου:** Magic Type II

Προγραμματισμένα τουρνουά

Παρ.	1	FNM
Σαβ.	2	LotR Multi Tournament (12:00 μ.μ.)
Κυρ.	3	LotR 1v1 Tournament
Παρ.	8	FNM
Σαβ.	9	Mech Warriors Tournament
Κυρ.	10	Magic Tournament Χρώματα (με προεγγραφή έως 8/11)
Παρ.	15	FNM
Σάβ.	16	Magic Tournament Χρώματα (με προεγγραφή έως 14/11)
Κυρ.	17	Type I Magic Tournament
Παρ.	22	FNM
Σάβ.	23	Magic Τουρνουά Emperor (με προεγγραφή έως 21/11)
Κυρ.	24	Type II Magic Tournament
Παρ.	29	FNM

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ
Δραστηριότητες σε συνεχή βάση:
Μαθήματα της γλώσσας Quenya. Εναρξη από 27/10

Role Playing Games
1. Adventurers' Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands"
2. Light & Darkness-The War Begins (DragonLance)
3. Campaign Lord of the Rings (Πόλεμος του Δαχτυλιδιού)
4. Campaign STAR WARS "Rebellion Era"
5. Campaign "Call of Cthulhu d20" στην Ελλάδα του 1910
6. Alternity

Card Games/Miniature Games
Arena Magic The Gathering
Star Wars League
Pokemon League
Πολιορκία Mage Knight
Hero Klix
Mech Warriors

Σημείωση: Τα τουρνουά που διεξάγονται τα Σάββατα ξεκινούν στις 19:00 μ.μ., ενώ τα τουρνουά της Κυριακής στις 12:00 μ.μ. Magic Drafts και Sealed Decks κάθε Τρίτη, Πέμπτη και Κυριακή απόγευμα.

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 010 8231072, http://www.fantasyshop.gr

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ
- **Σάββατο 2:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Κυριακή 3:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Σάββατο 9:** Warhammer 40K Tournament
- **Κυριακή 10:** Lord of the Rings CCG Tournament (Περιστέρι)
- **Σάββατο 16:** Lord of the Rings CCG Tournament (Κηφισιά)
- **Κυριακή 17:** Magic: The Gathering, Type I Masters Tournament
- **Σάββατο 23:** Επίδειξη Lord of the Rings Miniature Game
- **Κυριακή 24:** Lord of the Rings CCG Tournament (Κεντρικό)
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games του Lord Of The Rings Card Game
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση, "Athens by Night"
- **Κάθε Σάββατο στις 15:00, στο κεντρικό κατάστημα:** Scarred Lands Campaign

DARK SIDE

Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 010 9537100, http://www.darkside.gr

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ
- **Κάθε Δευτέρα:** Mage the Ascension
- **Κάθε Τετάρτη:** Star Wars
- **Κάθε Παρασκευή:** FNM
- **Κάθε Παρασκευή:** Call of Cthulhu
- **Κάθε Σάββατο:** MTG Type 2
- **Κάθε Σάββατο:** Vampire live
- **Κάθε Κυριακή:** D&D Scarred Lands

Φυσικά, συνεχίζονται το Arena και το Mage Knight versus Hero Clix.



Ο συναρπαστικός κόσμος των...
FORGOTTEN REALMS
...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!
THE DARK ELF TRILOGY
HOMELAND ΠΑΤΡΙΔΑ R. A. Salvatore
EXILE ΕΞΟΡΙΑ R. A. Salvatore
SOJOURN ΞΕΝΙΤΙΑ R. A. Salvatore
LEGACY OF THE DROW
Η ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ R.A. SALVATORE
ΑΝΑΣΤΡΗ ΝΥΧΤΑ R.A. SALVATORE
THE ICEWIND DALE TRILOGY
Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο R. A. Salvatore
Ποτάμια από Ασήμι R. A. Salvatore
Το Πετράδι του Χάλφλινγκ R. A. Salvatore
η ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ του ΣΚΟΤΟΥΣ R.A. SALVATORE
ΠΕΡΑΣΜΑ στο ΦΩΣ R.A. SALVATORE
PATHS OF DARKNESS
Η Σιωπηλή Λεπίδα R.A. SALVATORE
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ
Βιβλίο Δεύτερο • Paths of Darkness
Η Ραχοκοκαλιά του Κόσμου R.A. SALVATORE
Anubis
OFFICIAL Wizards OF THE COAST LICENSED PRODUCT
©2001 Wizards of the Coast, Inc.
Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

Utopia

MAGIC PROFESSIONAL TOURNAMENTS

ΤΟ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ MAGIC



Σημαντική θέση στο αγωνιστικό πρόγραμμα του Magic: The Gathering καταλαμβάνουν τα Professional Tournaments. Εκεί συμμετέχουν οι πιο ισχυροί παίκτες του κόσμου, είτε με απευθείας πρόσκληση είτε έπειτα από τη νίκη τους σε κάποιο από τα πολύ ισχυρά τουρνουά πρόκρισης που διοργανώνονται σε κάθε χώρα. Τα βραβεία στα Pro Tour είναι πολύ μεγάλα και αγγίζουν τις δεκάδες χιλιάδες ευρώ και οι παίκτες που κερδίζουν ένα τέτοιο τουρνουά μπαίνουν σε μία κλειστή ομάδα ανάμεσα στους άλλους παίκτες.



Το επόμενο Pro Tour γίνεται στο Σικάγο των ΗΠΑ και τα προκριματικά του πραγματοποιούνται τον Οκτώβριο και τον Νοέμβριο. Η Ελλάδα έχει δύο θέσεις, μπορεί δηλαδή να στείλει δύο άτομα σε κάθε Pro Tour. Τα προκριματικά της Αθήνας θα διεξαχθούν στις 10 Νοεμβρίου στο κατάστημα της Κάισσα στο Μαρούσι (Κονδύλη 7, δίπλα στο ταχυδρομείο). Ο πρώτος νικητής θα κερδίσει (εκτός από τη δόξα!) το εισιτήριο για το Σικάγο, για να εκπροσωπήσει την Ελλάδα με τον καλύτερο τρόπο.

Τα Pro Tour Qualifiers απευθύνονται στους πιο ισχυρούς παίκτες Magic της Ελλάδας και εξασφαλίζουν ένα υψηλό, ανταγωνιστικό επίπεδο. Η παρουσία ενός 2nd Level Judge (Νίκος Σκαρέντζος) βοηθάει στην ομαλή διεξαγωγή των αγώνων και καθιστά βέβαιο το γεγονός ότι και το PTQ Chicago θα προστεθεί στα πολλά, πετυχημένα τουρνουά της καλύτερης για το Magic χρονιάς μέχρι σήμερα!

Ομως, οι παίκτες δεν θα απολαύσουν μόνο τη συμμετοχή τους στο Pro Tour Qualifier. Για το ίδιο σαββατοκύριακο έχει προγραμματιστεί η διεξαγωγή και του Grand Prix Trial του Νοεμβρίου, πάλι στην Κάισσα Αμαρουσίου. Τα Grand Prix γίνονται σε όλη την Ευρώπη με μεγάλη επιτυχία και είναι τα πολυπληθέστερα τουρνουά Magic. Η συμμετοχή σε αυτά είναι ελεύθερη για όλους τους παίκτες, όμως, όπως καταλαβαίνετε, ο ανταγωνισμός είναι πολύ μεγάλος με τόσους παίκτες που διαγωνίζονται για τις προνομιούχες θέσεις που οδηγούν στα τελικά. Οσοι κερδίσουν σε κάποιο Trial που διοργανώνεται στις ευρωπαϊκές πόλεις, αποκτούν το δικαίωμα να ξεπεράσουν κάποιους γύρους παιχνιδιού, παίρνοντας αυτόματα τους πόντους σαν νίκες - τα λεγόμενα "bye".

Ετσι και στο Grand Prix Trial του Νοεμβρίου οι παίκτες θα προσπαθήσουν να κερδίζουν την πρώτη (ή πιθανώς και τη δεύτερη) θέση, που θα τους δώσει bye για κάποιους γύρους του Grand Prix της Γαλλίας, το οποίο θα πραγματοποιηθεί φέτος στη Reims. Πρόκειται για ένα πολύ σημαντικό πλεονέκτημα για όσους συμμετάσχουν στο τουρνουά.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο κατάστημα του Αμαρουσίου (τηλ.: 010 6141675).

Μ.Κ.

15ο GAMES FAIR



ΑΓΑΠΑΣ ΤΟ GAMING; ΑΠΟΔΕΙΞΗ!

Το 15ο Games Fair, που διοργανώνει η Κάισσα στις 14-15 Δεκεμβρίου, αποτελεί την καλύτερη ευκαιρία για όσους αγαπούν τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής & φαντασίας προκειμένου να απολαύσουν το χόμπι τους. Σημαντικά τουρνουά στο Magic: The Gathering, όπως το Pro Tour Qualifier, μοναδικά events, όπως το FNM Stars και το Team Play, rolling thunder campaigns, το μεγαλύτερο Dungeons & Dragons Event της χρονιάς, μία τεράστια D&D μάχη, strategic campaigns σε Legend of the 5 Rings, Warlord, μια τεράστια μάχη στο MechWarrior σε εκπληκτικό τερέν, head to head μάχη Marvel-DC και πολλά άλλα θα πάρουν ζωή από τη συμμετοχή των gamers στο μεγαλύτερο event της χρονιάς. Η Κάισσα προσκαλεί οποιονδήποτε θέλει να διοργανώσει κάτι σε ένα παιχνίδι να επικοινωνήσει με την Οργανωτική Επιτροπή (Fair2002@kaissagames.com ή στο 010 6929165). Λόγω στενότητας του χώρου (ναι, ακόμη και οι δύο αίθουσες του "President" έχουν αποδειχθεί μικρές για να χωρέσουν όλους τους φανατικούς του gaming!), φέτος θα δοθεί ιδιαίτερη σημασία στην οριοθέτηση των events, μια και προβλέπονται σημαντικά περισσότερα από την προηγούμενη χρονιά. Ηδη στα καταστήματα της Κάισσα ετοιμάζονται δραστηριότητες που θα ζωντανέψουν στο "President" από κάθε κατάστημα ξεχωριστά, δίνοντας έναν πλούτο προτάσεων και μία πολυφωνία που δεν έχουμε ξαναδεί. Η Κάισ-

MECHWARRIOR: DARK AGE



ΤΩΡΑ ΚΑΙ... ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΤΟ PC!

Το MechWarrior το γνωρίζετε όλοι και σίγουρα έχετε περάσει ατέλειωτες ώρες μπροστά στο PC σας για να καταστρέψετε τα Mechs των αντιπάλων σας. Τώρα το MechWarrior έρχεται και σε επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής, όπου αναλαμβάνετε το ρόλο του διοικητή των συνδυασμένων δυνάμεων. Μονάδες πεζικού, τεθωρακισμένα οχήματα, πυροβολικό και, φυσικά, τα πανίσχυρα Mechs βρίσκονται στη διάθεσή σας για να τα οδηγήσετε στη μάχη. Οι μονάδες είναι έτοιμες, βαμμένες και πανέμορφα κατασκευασμένες μινιατούρες από σκληρό πλαστικό, με μεγάλη λεπτομέρεια και ζωντάνια. Η κίνηση και μόνο των μοντέλων πάνω στο πεδίο της μάχης εξάπτει τη φαντασία και ξυπνά το στρατηγό σε κάθε παίκτη.

Οι στρατοί κατασκευάζονται με ένα σύστημα πόντων που εξισορροπεί τις διάφορες δυνάμεις και επιτρέπει ισότιμο παίξιμο για κάθε πλευρά - όμως κάθε παίκτης είναι ελεύθερος στις επιλογές του, στη χρήση των διάφορων τακτικών και, φυσικά, έχει πάντα την τελική ευθύνη για ό,τι συμβαίνει στο στράτευμά του! Οπως κάθε έξυπνο παιχνίδι στρατηγικής έτσι και το MechWarrior δίνει στον παίκτη τα εργαλεία αλλά δεν του εξασφαλίζει την επιτυχία - αυτή έρχεται ύστερα από σκληρές μάχες και απόκτηση εμπειρίας.

Το καταπληκτικό με τα μοντέλα του MechWarrior είναι πως στη βάση τους αναγράφουν κάθε στιγμή όλα τα στοιχεία που μπορεί να χρειάζεται ο παίκτης για να παίξει το παιχνίδι - ισχύ πυρός, είδος εξοπλισμού, ταχύτητα κ.λπ. Καθώς μία μονάδα δέχεται πλήγματα, η βάση περιστρέφεται και εμφανίζει τις νέες τιμές για τις δυνάμεις της μονάδας. Ετσι, κάθε στιγμή οι πληροφορίες είναι ακριβείς, χωρίς να χρειάζεται ο παίκτης ή ο αντίπαλός του να ανατρέχουν σε τεράστιους πίνακες ή σημειώσεις. Αυτό κάνει το MechWarrior να ξεχωρίζει από τα κλασικά παιχνίδια στρατηγικής με μινιατούρες και να παίζεται εύκολα και γρήγορα μόλις βγει από το κουτί. Φυσικά, για να γίνει κανείς έμπειρος στρατηγός, θα δοκιμάσει πολλές πίκρες...

Το παιχνίδι έρχεται σε ένα Starter Set που περιέχει 1 Mech, 2 οχήματα και 5 μονάδες πεζικού και σε boosters που περιέχουν 1 Mech, 1 όχημα και 2 μονάδες πεζικού. Το περιεχόμενο των συσκευασιών είναι τυχαίο, ενώ το MechWarrior ανήκει (μαζί με το Mage Knight και το HeroClix) στην κατηγορία των παιχνιδιών με συλλεκτικές μινιατούρες.

M.K.

VICTORIAN AGE, VAMPIRES

ΤΟ ΚΥΚΝΕΙΟ ΑΣΜΑ ΤΗΣ ΡΟΜΑΝΤΙΚΗΣ ΕΠΟΧΗΣ



Μετά τη δημιουργία του World Of Darkness με τη σειρά Dark Ages Vampire, η White Wolf δεν έμεινε με σταυρωμένα τα χέρια. Το επόμενο δημιούργημά της είναι το Victorian Age Vampire, το οποίο αντλεί το υλικό του από την ομώνυμη εποχή της ανθρώπινης ιστορίας. Σε έναν κόσμο όπου το gothic περιβάλλον κυριαρχεί, οι παίκτες μπορούν να απολαύσουν περιπέτειες και ίντριγκες σε μια μυστηριώδη και ρομαντική περίοδο της ιστορίας του κόσμου. Είναι η εποχή που τα πάντα γίνονται με το φυσικό αέριο και η λογοτεχνία αποκαλύπτει τους αποκαλούμενους ως "βρικόλακες" στο ευρύ - τρομοκρατημένο - κοινό.

Στο κύκνειο άσμα της ρομαντικής εποχής έχετε την ευκαιρία να βιώσετε μοναδικές εμπειρίες για role playing. Το νέο αυτό setting χρησιμοποιεί τους κανόνες του Vampire: The Masquerade και απευθύνεται στον storyteller. Το Victorian Age Vampire μπορείτε να το βρείτε σε όλα τα καταστήματα Fantasy Shop και σε επιλεγμένα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα. Η τιμή του είναι 32,00 ευρώ και όσοι αρνούνται να καταβάλουν το τίμημα... they will pay in blood!

N.K.

σα στο Παγκράτι υπόσχεται τις καλύτερες κονταρομαχίες με D20 rules που έχουν διοργανωθεί ποτέ, μαζί με το εκπληκτικό D&D Trivial Game, με νέες ερωτήσεις και μία Leveled Arena που θα ποτιστεί με αίμα. Το Μαρούσι προετοιμάζει τα μεγαλύτερα και διασκεδαστικότερα τουρνουά του Magic, ενώ η Γλυφάδα θα προσφέρει ένα Strategic L5R, που κάνει τους σαμουράι να ακονίζουν από τώρα τα σπαθιά τους. Το Περιστέρι μελετάει τους χάρτες του Strategic Warlord, όπου όλοι οι πολέμαρχοι θα παλέψουν για την επικράτηση, ενώ ο Πειραιάς δημιουργεί ήδη τα σκηνικά της μάχης των υπερ-ηρώων Marvel & DC και ο Μονόκερως καθαρίζει το περσινό πεδίο της D&D Μάχης της Φωτιάς από τα κόκκαλα των πεθαμένων και ταυτόχρονα ετοιμάζει τη μεγαλύτερη μάχη ever, όπου το πεζικό, τα τεθωρακισμένα, το πυροβολικό και τα τεράστια Mechs θα πολεμήσουν σε ένα τεράστιο αστικό τοπίο.

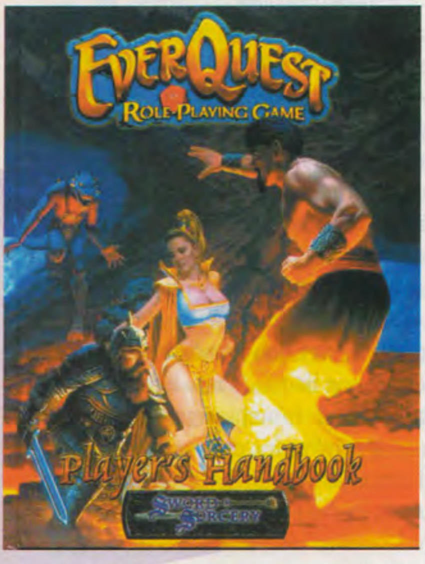
Το gaming έχει πάρει φωτιά. Δεν μένει παρά και οι υπόλοιποι φανατικοί να καταθέσουν τις δικές τους απαιτήσεις και προτάσεις. Μην αργείτε!

M.K.

EVERQUEST...THE TRUE RPG!

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΕ PEN & PAPER!

Το πιο αναγνωρισμένο, επιτυχημένο και διάσημο massive multiplayer on-line RPG σε όλο τον κόσμο, επιτέλους, μεταφέρθηκε αυτούσιο στο χώρο των Pen & Paper Role Playing Games. Θέλετε Ogre, Trolls, Wood Elves, Erudites; Τα έχει όλα. Οι περιοχές είναι όλες εδώ: Velious, Kunark, Faydwer, Antonica και Odus. Ο κόσμος του Norrath αποκτά έναν αντάξιο σύμμαχο στο χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Το σύστημα κανόνων είναι παραπλήσιο με αυτό του D20 System, στο οποίο, όμως, έχουν γίνει αρκετές βελτιώσεις. Πέραν του μεγάλου ονόματος που φέρει το βιβλίο, πολύ εντυπωσιακά είναι τόσο το artwork του όσο και το μέγεθός του! Πρόκειται για το πιο μεγάλο βιβλίο κανόνων για RPG που έχει κυκλοφορήσει ποτέ (διάθεση Fantasy Shop), καθώς αποτελείται από 400 σελίδες, η δε τιμή του είναι ακόμα πιο απίστευτη: μόνο 36,00 ευρώ!



N.K.

ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΤΑ SCARRED LANDS

ΕΜΠΡΟΣ, ΓΕΝΝΑΙΟΙ ΜΟΥ!

"Ξεκίνησε από τη Mithril, την ελεύθερη πόλη των Paladins, ένα μεγάλο εκστρατευτικό σώμα για την απελευθέρωση των Νότιων Περιοχών της, που τις λυμαίνονται τα Gorgons, τα φρικτά γεννήματα της Τιτάνα Mormo. Περισσότεροι από 40 χαρακτήρες παικτών συμμετέχουν στο εκστρατευτικό σώμα και ήδη δόθηκε η πρώτη σκληρή μάχη! Ο στρατός της Mithril κατάφερε να νικήσει και να υπερισχύσει ακόμα και μέσα από παγίδα Κόκκινων & Μαύρων Δράκων, αυτό, όμως, είχε μεγάλο κόστος. Τον 'υψηλότερο φόρο' πλήρωσαν οι Spellcasters, οι Archers & οι Paladins. Οπως φαίνεται, η συνέχεια του πολέμου θα είναι συνταρακτική!"



Μην απορείτε, τα παραπάνω γεγονότα αποτελούν μέρος του "Ζωντανού Χρονικού" στο Φανταστικό Κόσμο των Scarred Lands, που παίζεται σε πολλά καταστήματα στην Αθήνα. Ο συγκεκριμένος "πόλεμος" ξεκίνησε με μεγάλη συμμετοχή και επιτυχία στο κατάστημα "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" στο Ν. Κόσμο. Πληροφορίες για το παιχνίδι στο τηλ.: 010 9012770.

DRAGONS & HEROES

ΕΝΑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ON-LINE RPG

Ο αναγνώστης της στήλης ZauZ (vgrassos@hotmail.com) μας ενημέρωσε για το on-line role playing game που ξεκίνησε στο site http://talk.to/dor. Ο ίδιος έχει φτιάξει Spells Book, Hands Book, Logs, χάρτες και άλλα accessories για το παιχνίδι, καθώς και ένα script για να διευκολυνθούν οι παίκτες όταν ρίχνουν ζάρια στα πρώτα levels. Η ομάδα αριθμεί μέχρι στιγμής 10 μέλη, αναζητά, όμως, και καινούρια, οπότε... όσοι πιστοί προσέλθετε!



B.K.

THE TWO TOWERS

ΝΕΟ EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ LORD OF THE RINGS CARD GAME

Στο πρώτο δεκαήμερο του Νοεμβρίου τοποθετείται το release του νέου φοβερού expansion για το collectible card game Lord of the Rings, το οποίο θα βασίζεται στη νέα ταινία που με ασυγκράτητη αγωνία αναμένουμε όλοι (φαντάζομαι ότι είδατε το trailer και τα σάλια σας θα τρέχουν ακόμα). Νέο adventure path, 365 νέες κάρτες, νέοι κανόνες, χαρακτήρες, foil cards και multiplayer χωρίς περιορισμό. Πάρτε γερές τζούρες Tolkien, Sauron, Gandalf και Frodo για να υποκλιθείτε στο μοναδικό "the one ring". My precious...





N.K.

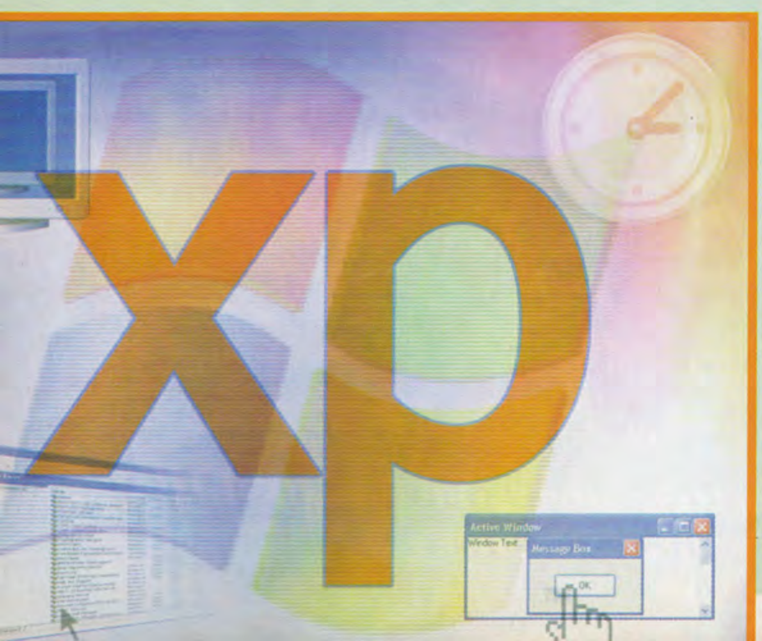
ΒΕΛΤΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ WINDOWS XP

του Αλέξη Ευθυμίου

Χάστε τα περιττά... "κιλά"

Το πιο επιτυχημένο λειτουργικό της Microsoft έχει κατορθώσει να προκαλέσει πολλούς πονοκεφάλους στους άμοιρους χρήστες που "τόλμησαν" να το εγκαταστήσουν. Πέραν των προβλημάτων συμβατότητας, πολλοί υπολογιστές δεν άντεξαν στο βάρος. Αυτούς θα επιχειρήσουμε να γιατρέψουμε!

Από την πρώτη στιγμή που θα αντικρίσουμε τα νέα Windows, θα βρεθούμε αντιμέτωποι με την έννοια της νέας εμπειρίας που υποσχέθηκε και πραγματοποίησε η Microsoft. Για πρώτη φορά η ενοποίηση της σταθερότητας του πυρήνα των Windows 2000 με τη φιλικότητα των Windows 9x Me σε ένα λειτουργικό έφερε θετικά αποτελέσματα. Οντως τα XP είναι τα πιο σταθερά Windows που έχει κυκλοφορήσει η εταιρεία, με εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και νέο περιβάλλον εργασίας, πιο όμορφο σε σχέση με το προηγούμενο.



Μην ξεχνάτε

Προτού ξεκινήσετε τις όποιες αλλαγές, πρέπει να έχετε δικαιώματα ως administrator στον υπολογιστή σας.

Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορούμε να τα "πειράξουμε" και να γίνουν ακόμα καλύτερα και ταχύτερα, κυρίως όταν είναι εγκαταστημένα σε μηχανήματα που καλύπτουν οριακά τις ελάχιστες απαιτήσεις τους σε hardware.

ΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΑ ΝΩΤΑ ΜΑΣ

Των φρονίμων τα παιδιά πριν πεινάσουν... δεν πεινούσαν, άρα για να μη βρεθούμε προ εκπλήξεως και χάσουμε και τα αυγά και τα πασχάλια, απαραίτητο είναι να έχουμε κάνει backup όλων των κρίσιμων αρχείων, προτού αρχίσουμε να σκαλίζουμε το λειτουργικό. Η ίδια η Microsoft μας παρέχει ένα πολύ καλό εργαλείο γι' αυτή τη δουλειά, το System Restore. Αυτό κρατάει μια ολοκληρωμένη εικόνα του συστήματός μας σε ένα System Restore Point, όπως το ονομάζει, και έτσι δεν χρειάζεται να αναζητούμε αρχεία συστήματος και να κάνουμε export στη registry. Για να δημιουργήσουμε ένα System Restore Point τρέχουμε το System Restore από το Start › Programs › Accessories › System Tools › System Restore. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί τσεκάρουμε το Create a restore point και πατάμε το κουμπί Next. Στη συνέχεια δίνουμε ένα όνομα ώστε να το θυμόμαστε αργότερα αν το χρειαστούμε, και πατάμε το κουμπί Create. Αυτό ήταν. Τώρα μπορούμε να αρχίσουμε το μαγείρεμα με την ησυχία μας.

Ο "ΤΣΕΛΕΜΕΝΤΕΣ" ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Αφού έχουμε τελειώσει με τη δημιουργία του System Restore Point, καιρός είναι να αρχίσουμε να βελτιώνουμε τα Windows XP. Πρώτα θα δούμε πώς μπορούμε να επέμβουμε στο περιβάλλον εργασίας, κερδίζοντας σε ταχύτητα και πόρους.

Αρχίζοντας από το desktop, μπορούμε να κερδίσουμε σε πόρους και σε μνήμη, αν δεν χρησιμοποιήσουμε wallpapers. Αυτό γίνεται εύκολα αν κάνουμε δεξί κλικ στο desktop και επιλέξουμε



Αρχίζοντας από το desktop, μπορούμε να κερδίσουμε σε πόρους και σε μνήμη, αν δεν χρησιμοποιήσουμε wallpapers.

Properties. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, πηγαίνουμε στο tab Desktop και στο background βάζουμε None. Αν θέλουμε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποιο χρώμα της αρεσκείας μας στο Color.

Στην περίπτωση που επάνω στο desktop δεν υπάρχουν εικονίδια για τα My Computer, My Documents και My Network Places παρά μόνο το Recycle Bin και θέλουμε να εμφανίζονται όπως παλιά, μπορούμε να πατήσουμε στο ίδιο tab το Customize Desktop... και στη συνέχεια στο tab General να επιλέξουμε ποια εικονίδια θα εμφανίζονται και ποια όχι. Επίσης, καλό θα ήταν να απενεργοποιήσουμε την αυτόματη τακτοποίηση και τον καθαρισμό των εικονιδίων, αποεπιλέγοντας το Run Desktop Cleanup Wizard every 60 days, καθώς και το Screen Saver από το ομώνυμο tab. Τέλος, μην τοποθετείτε πολλά εικονίδια στο desktop σας, γιατί αργούν να ξεκινήσουν τα Windows. Καλύτερα να οργανώνετε τα έγγραφά σας σε folders και να τα χρησιμοποιείτε μέσα από τον Windows Explorer, καθώς και να τρέχετε τα προγράμματα από το Start Menu, παρά να τοποθετείτε πληθώρα shortcuts στην επιφάνεια εργασίας.

Τα Windows XP υποστηρίζουν εγγενώς πια themes με skins που αλλάζουν την εμφάνισή τους. Αυτό μπορούσαμε να το κάνουμε και στις προηγούμενες εκδόσεις τους, αλλά με τη βοήθεια κάποιων προγραμμάτων, τα οποία όμως χρησιμοποιούσαν πόρους και επιβράδυναν το σύστημα. Με την ενσωμάτωση αυτής της δυνατότητας στο λειτουργικό δεν επιβαρύνουμε τη λειτουργία του υπολογιστή, οπότε δεν θα παρατηρήσουμε διαφορά στην απόδοση παρά μόνο στην αισθητική του. Για να επιλέξουμε κάποιο theme, αρκεί να κάνουμε δεξί κλικ στο desktop και στη συνέχεια στο Properties. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, πηγαίνουμε στο tab Themes, που είναι το πρώτο που βλέπουμε. Από εκεί μπορούμε να βρούμε κάποια έτοιμα themes και να τα δούμε στο preview που υπάρχει από κάτω. Αφού επιλέξουμε κάποιο που μας αρέσει, μπορούμε στη συνέχεια να το τροποποιήσουμε όπως επιθυμούμε μέσα από το tab Appearance.

Τα Windows XP φαίνονται πολύ όμορφα με τα εφέ και τις σκιές τους, αλλά όλα αυτά καταναλώνουν πόρους από το σύστημα και το κάνουν πιο αργό. Μπορούμε να τα απενεργοποιήσουμε εύκολα, κάνοντας κλικ στο κουμπί Effects που βρίσκεται στο tab Appearance. Εκεί απενεργοποιούμε όλα τα εφέ που βλέπουμε.

Ακόμα περισσότερες επιλογές έχουμε αν κάνουμε δεξί κλικ στο My Computer και επιλέξουμε Properties. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, πηγαίνουμε στο tab Advanced και στο Performance πατάμε το Settings. Εκεί επιλέγουμε το Adjust for better performance και έτσι όλα τα εφέ θα απενεργοποιηθούν, χάνοντας σε αισθητική αλλά κερδίζοντας σε ταχύτητα.

Τέλος, στο tab Advanced του ίδιου παράθυρου επιλέξτε το Programs τόσο στο Processor scheduling όσο και στο Memory usage.

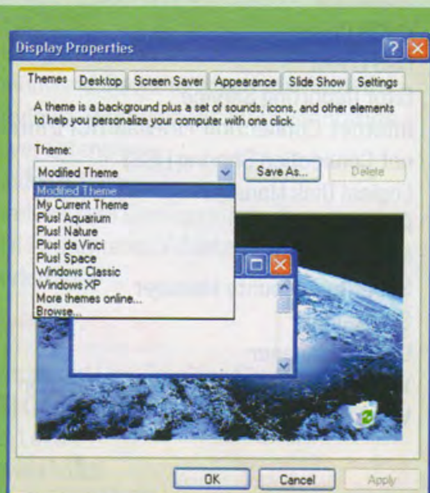
Στο Virtual memory πατάμε Change και, αφού δηλώσουμε το δίσκο όπου θα βρίσκεται το swap file, επιλέγουμε Custom size και βάζουμε την ίδια τιμή και στο Initial και στο Maximum size. Αν έχουμε πάνω από έναν σκληρό δίσκο, είναι συνετό να δηλώσουμε τον πιο γρήγορο, ώστε να κερδίσουμε σε ταχύτητα. Η τιμή εξαρτάται από το μέγεθος της μνήμης που έχουμε και πολλαπλασιάζεται επί 2,5. Έτσι, αν η μνήμη μας είναι 128MB, τότε βάζουμε 320. Επίσης, αν κοιτάξουμε πιο κάτω, θα δούμε ότι τα Windows μας προτείνουν μια τιμή από μόνα τους στο Recommended Paging File. Η τιμή αυτή είναι απόρροια της χρήσης που κάνουμε με τα Windows, οπότε αρκεί να εργαστούμε με όλα τα προγράμματα που χρησιμοποιούμε συχνά και μετά να παρατηρήσουμε την τιμή που μας προτείνει το λειτουργικό, την οποία μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε.

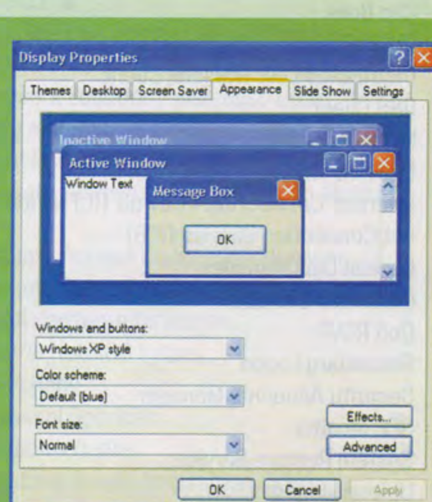
Προσοχή!

Για όλες τις αλλαγές που αναφέρουμε χρησιμοποιήσαμε την έκδοση Professional των Windows XP, οπότε ενδέχεται να μη δουλεύουν στα Home.

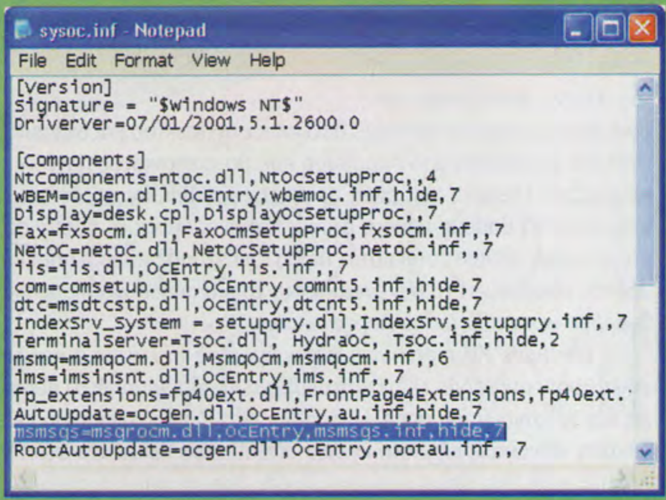


Καλό θα ήταν να απενεργοποιήσουμε το Screen Saver από το ομώνυμο tab.





Για να επιλέξουμε κάποιο theme, αρκεί να κάνουμε δεξί κλικ στο desktop και στη συνέχεια στο Properties. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, πηγαίνουμε στο tab Themes, που είναι το πρώτο που βλέπουμε. Από εκεί μπορούμε να βρούμε κάποια έτοιμα themes.



Μετά την απεγκατάσταση του Messenger δεν παρουσιάζεται καμία επιπλοκή με το Outlook Express ή άλλα προγράμματα που ενδεχομένως τον χρησιμοποιούν.

MESSENGER, ΠΟΥ ΕΙΣΑΙ;

Χαρακτηριστικό παράδειγμα της πρόθεσης της Microsoft να καθιερωθεί παντού είναι ο Windows Messenger. Είναι προφανής η προσπάθειά της να τον περάσει ως απαραίτητο πρόγραμμα των Windows κυρίως στο πλαίσιο της καμπάνιας της για την πλατφόρμα .NET. Η απεγκατάσταση του Messenger τυπικά δεν είναι επιτρεπτή από το λειτουργικό, στην πράξη όμως είναι όχι μόνο εφικτή αλλά και εύκολη. Ο τρόπος για να απεγκαταστήσουμε κάποιες εφαρμογές των Windows είναι η χρήση του Add or Remove Programs, που βρίσκεται στο Start › Settings › Control Panel › Add or Remove Programs › Add/Remove Windows Components. Ομως, έτσι δεν μπορούμε να βρούμε πουθενά την επιλογή για απεγκατάσταση του Windows Messenger καθώς και κάποιων άλλων εφαρμογών που έρχονται με τα Windows XP. Για να μπορέσουμε να εμφανίσουμε αυτά τα προγράμματα, πρέπει να βρούμε το αρχείο sysoc.inf, το οποίο βρίσκεται στο φάκελο WINDOWS\inf, και να το ανοίξουμε με τη βοήθεια κάποιου επεξεργαστή κειμένου όπως είναι ο Notepad. Κάτω από την επικεφαλίδα Components υπάρχει μια εγγραφή που αναφέρεται στον Messenger (ως msmsgs). Βρείτε την και σβήστε τη λέξη hide, έτσι ώστε από msmsgs=msgrocm.dll,OcEntry,msmsgs.inf,hide,7 να γίνει msmsgs=msgrocm.dll, OcEntry,msmsgs.inf,7. Με αυτόν τον τρόπο η εφαρμογή γίνεται πλέον ορατή και μπορεί να απομακρυνθεί. Το ίδιο ισχύει και με πολλές άλ-

Εγώ πού ανήκω;

Ολα καλά μέχρι εδώ. Ομως, ποιες services θεωρούνται απαραίτητες ανάλογα με τη χρήση που κάνει κάθε χρήστης στον υπολογιστή του; Αλλες υπηρεσίες έχει ανάγκη ένας χρήστης που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του για να παίζει παιχνίδια, άλλες εκείνος που δουλεύει μόνο εφαρμογές γραφείου και συνδέεται με το Internet και άλλες αυτός που χρησιμοποιεί επαγγελματικές εφαρμογές επεξεργασίας φωτογραφίας και βίντεο.

Χωρίζοντας τους χρήστες σε τέσσερις κατηγορίες, θα παρουσιάσουμε τις απαραίτητες services για κάθε κατηγορία, καθώς και ποιες είναι κοινές για όλους.

Home User

Application Management
Clip Book
DHCP Client
Distributed Link Tracking Client
DNS Client
Error Reporting Service
Indexing Service
Internet Connection Firewall (ICF)/Internet Connection Sharing (ICS)
Logical Disk Manager
Protected Storage
QoS RSVP
Secondary Logon
Security Accounts Manager
SCC Monitor
System Restore Service
Upload Manager
Volume Shadow Copy
Windows Management Instrumentation
Windows Time

Gamer

DHCP Client
DNS Client
Error Reporting Service
Internet Connection Firewall (ICF)/Internet Connection Sharing (ICS)
Logical Disk Manager
Protected Storage
Secondary Logon
Security Accounts Manager
SCC Monitor
Upload Manager
Windows Management Instrumentation
Windows Time

Administrator

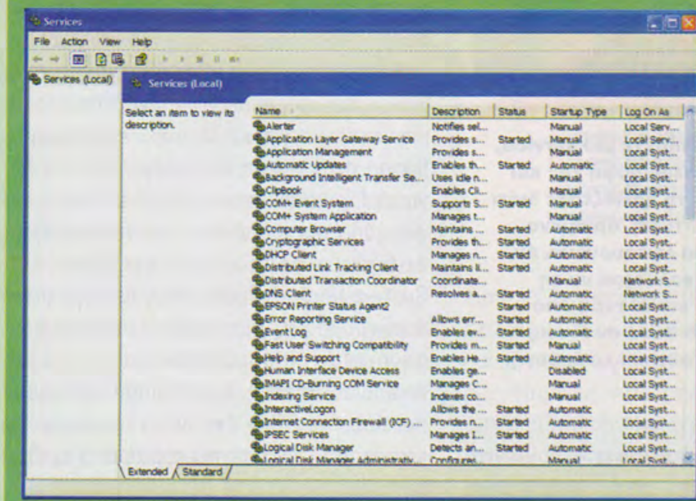
Alerter
Automatic Updates
Application Layer Gateway Service
Application Management
Background Intelligent Transfer Service
Clip Book
COM+ Event System
COM+ System Application
Computer Browser
Cryptographic Services
DHCP Client
Distributed Link Tracking Client
Distributed Transaction Coordinator
DNS Client
Error Reporting Service
Event Log
Fast User Switching Compatibility
Indexing Service
InteractiveLogon
Internet Connection Firewall (ICF)/Internet Connection Sharing (ICS)

λες εφαρμογές που βρίσκονται σε αυτό το αρχείο, αρκεί να σβήσουμε τη λέξη hide και σε αυτές.

Μετά την απεγκατάσταση του Messenger δεν παρουσιάζεται καμία επιπλοκή με το Outlook Express ή άλλα προγράμματα που ενδεχομένως τον χρησιμοποιούν.

ΣΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΗΣ ΑΥΤΟΥ ΜΕΓΑΛΕΙΟΤΗΤΑΣ

Τα XP από τα Windows 2000 έχουν κληρονομήσει τις services. Οι υπηρεσίες αυτές έχουν την ευθύνη της εκτέλεσης κάποιων συγκεκριμένων εργασιών. Ομως, όλες αυτές οι services δεν είναι χρήσιμες σε όλους τους χρήστες. Ετσι, ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούμε τον υπολογιστή μας, κάποιες φορτώνονται χωρίς να χρειάζονται και επιβραδύνουν το σύστημά μας. Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε τις βασικότερες απ' αυτές, το πώς μπορούμε να αποφύγουμε να φορτώνονται όσες δεν χρειαζόμαστε, καθώς και ποιες services χρειάζονται ανάλογα με το χρήστη.



Το καλύτερο είναι να βρίσκονται όλες οι services στο manual, ώστε να ενεργοποιούνται μόνο όταν τις έχει ανάγκη το σύστημα και όχι αυτόματα κατά την εκκίνηση του λειτουργικού.

Οι services είναι προσβάσιμες από το Start › Settings › Control Panel › Administrative Tools › Services. Οταν ανοίξει το παράθυρο, θα παρατηρήσουμε ότι εμφανίζονται οι services με κάποια μικρή περιγραφή για την κατάστασή τους, τον τύπο εκκίνησής τους, καθώς και τον τρόπο που κάνει login η service στον υπολογιστή. Αυτό που μας ενδιαφέρει είναι ο τύπος εκκίνησής τους. Μπορούν να πάρουν τρεις καταστάσεις: automatic, όταν ξεκινούν με τα

IPSEC Services
Logical Disk Manager
Logical Disk Manager Administrative Service
Messenger
MS Software Shadow Copy Provider
Net Logon
NetMeeting Remote Desktop Sharing
Network Connections
Network DDE
Network DDE DSDM
Network Location Awareness (NLA)
NT LM Security Support Provider
Performance Logs and Alerts
Protected Storage
QoS RSVP
Remote Access Auto Connection Manager
Remote Access Connection Manager
Remote Desktop Help Session Manager
Remote Procedure Call (RPC)
Remote Procedure Call (RPC) Locator
Remote Registry
Removable Storage
Routing and Remote Access
Secondary Logon
Security Accounts Manager
Server
Shell Hardware Detection
Speed Disk service
SSDP Discovery Service
TCP/IP NetBIOS Helper
Telephony
Telnet
Terminal Services
TrueVector Basic Logging Client
TrueVector Internet Monitor
Uninterruptible Power Supply
Upload Manager
Volume Shadow Copy
WebClient
Windows Installer
Windows Management Instrumentation
Windows Management Instrumentation Driver Extensions
Windows Time
Wireless Zero Configuration
WMI Performance Adapter
Workstation

Επαγγελματίας

Distributed Link Tracking Client
IPSEC Services
Net Logon
Network DDE
Network DDE DSDM
Removable Storage
Server
SSDP Discovery Service
Uninterruptible Power Supply
Universal Plug and Play Device Host

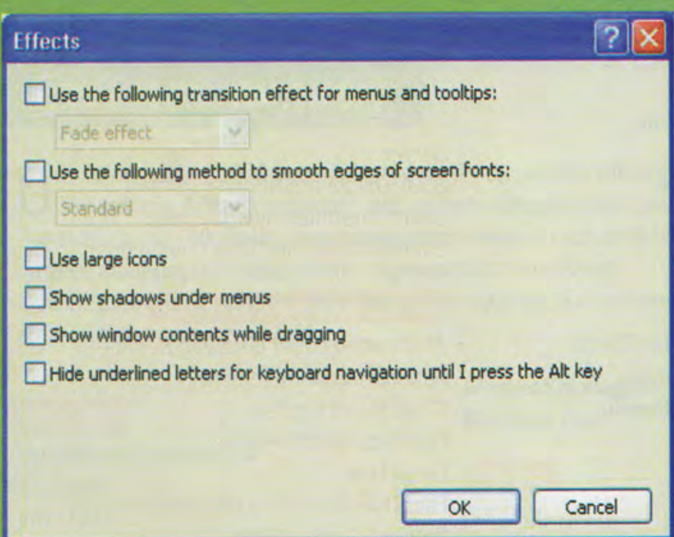
Κοινές υπηρεσίες για όλους

Application Layer Gateway Service
Application Management
COM+ Event System
Cryptographic Services
Event Log
Fast User Switching Compatibility
Network Connections
Network Location Awareness (NLA)
Plug and Play
Print Spooler
Remote Access Auto Connection Manager
Remote Access Connection Manager
Remote Procedure Call (RPC)
Shell Hardware Detection
TCP/IP NetBIOS Helper
Telephony
Terminal Services
Windows Audio
Windows Image Acquisition (WIA)
Workstation

Μην ξεχνάτε

Προτού απενεργοποιήσετε μία service, διαβάστε καλά την περιγραφή της και βεβαιωθείτε ότι δεν τη χρειάζεστε διότι στην αντίθετη περίπτωση, ορισμένα προγράμματα δεν θα λειτουργούν. Αν δεν είστε σίγουροι, καλύτερα να τη βάλετε στο manual και ύστερα από πολύωρη εργασία να δείτε αν όντως ενεργοποιείται από κάποια εφαρμογή.

Windows, manual, όταν ενεργοποιούνται από το χρήστη ή όταν αυτές χρειάζονται, και disabled, όταν παραμένουν απενεργοποιημένες. Από αυτό καταλαβαίνουμε ότι το καλύτερο είναι να βρίσκονται όλες οι services στο manual, ώστε να ενεργοποιούνται μόνο όταν τις έχει ανάγκη το σύστημα και όχι αυτόματα κατά την εκκίνηση



Τα εφέ καταναλώνουν πόρους από το σύστημα και το κάνουν πιο αργό. Μπορούμε να τα απενεργοποιήσουμε εύκολα, κάνοντας κλικ στο κουμπί Effects που βρίσκεται στο tab Appearance.

του λειτουργικού, διότι έτσι καταναλώνουν πόρους.

Ενας καλός τρόπος για να βρούμε ποιες services δεν χρησιμοποιούνται ποτέ είναι να τις θέσουμε όλες στο manual, να εργαστούμε αρκετή ώρα με το σύστημά μας, να ανοίξουμε όλες τις εφαρμογές που χρησιμοποιούμε στην εργασία μας και να μπούμε στο Internet και να παίξουμε και κανένα παιχνιδάκι. Μετά ξανανοίγουμε το παράθυρο των services και παρατηρούμε ποιες έχουν ξεκινήσει και ποιες όχι. Αυτές που έχουν ξεκινήσει μόνες τους μπορούμε να τις βάλουμε στο automatic, ενώ τις υπόλοιπες μπορούμε να τις βάλουμε στο manual.

Υπάρχουν, όμως, και ορισμένες services που μπορούμε να απενεργοποιήσουμε χωρίς να προκαλέσουμε κάποιο πρόβλημα στην ομαλή λειτουργία του υπολογιστή. Γενικά θα ήταν συνετό να θυμίσουμε για άλλη μία φορά ότι πριν να πειράξετε οτιδήποτε, πρέπει να έχετε κάνει ένα System Restore Point, όπως περιγράψαμε προηγουμένως, αφού πάντα υπάρχει η πιθανότητα της ασυμβατότητας ή του ανθρώπινου λάθους. Ετσι, λοιπόν, υπάρχουν services που δεν έχουν να προσφέρουν κάτι παρά μόνο σε περιορισμένο αριθμό χρηστών.

Στη συνέχεια παραθέτουμε τις βασικότερες services καθώς και ποιες μπορούμε να απενεργοποιήσουμε με αναλυτική περιγραφή για την καθεμία.

Automatic Updates. Επιτρέπει το αυτόματο κατέβασμα και την εφαρμογή των critical Windows updates. Εάν η service είναι απενεργοποιημένη, μπορούμε να τα κατεβάσουμε εμείς όταν συνδεθούμε με το Windows Update Web site.

Human Interface Device Access. Ελέγχει τα προρυθμισμένα πλήκτρα στα πληκτρολόγια και σε άλλες συσκευές πολυμέσων, που προορίζονται για χρήση κυρίως από άτομα με ειδικές ανάγκες.

IMAPI CD-Burning COM Service. Η συγκεκριμένη υπηρεσία χρησιμοποιείται από το λειτουργικό ώστε να μπορούν να γραφούν CDs κατευθείαν από τον Windows Explorer. Αν χρησιμοποιείτε κάποιο από τα προγράμματα του εμπορίου, όπως το Nero ή το Easy CD Creator, τότε μπορείτε να το απενεργοποιήσετε άφοβα. Ετσι, όμως, δεν θα μπορείτε να γράφετε μέσα από τον Windows Explorer.

nVIDIA Driver Helper Service. Πρόκειται για μία service που προστίθεται από τους drivers των καρτών γραφικών της nVIDIA στο σύστημα, η οποία όμως δεν χρειάζεται. Επιπλέον, καθυστερεί το shutdown σημαντικά.

Portable Media Serial Number. Η service αυτή παίρνει το serial number οποιασδήποτε φορητής μουσικής συσκευής που ενδεχομένως θα συνδέσετε με τον υπολογιστή. Στην περίπτωση που έχετε τέτοια συσκευή και θέλετε να την απενεργοποιήσετε, δεν θα παρουσιαστεί πρόβλημα στη μεταφορά των τραγουδιών σας.

Remote Registry. Επιτρέπει σε απομακρυσμένους χρήστες να τροποποιήσουν τη registry του υπολογιστή σας. Θα ήταν καλύτερα να απενεργοποιήσετε αυτήν την υπηρεσία, ώστε να μην μπορεί κανείς να αλλάξει κάτι χωρίς την άδειά σας.

Smart Card. Επιτρέπει την πρόσβαση σε smart cards. Αν δεν έχετε τέτοιες κάρτες, μπορείτε να την απενεργοποιήσετε.

Smart Card Helper. Το ίδιο με το προηγούμενο. Απενεργοποιήστε την άφοβα.

System Restore Service. Στην περίπτωση που έχετε απενεργοποιήσει το System Restore και δεν το χρησιμοποιείτε πια, μπορείτε να απενεργοποιήσετε και αυτήν τη service.

Task Scheduler. Αν θέλετε να μη γίνονται οι καθιερωμένες αυτοποιημένες ενέργειες, τότε μπορείτε να την κλείσετε.

ΟΙ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

	Πριν από τις αλλαγές	Μετά τις αλλαγές
Εκκίνηση υπολογιστή	48sec	44sec
Κλείσιμο υπολογιστή	15sec	12sec

Ο χρόνος που χρειάζεται ο υπολογιστής για να εκκινήσει και να κλείσει, είναι αρκετά βελτιωμένος.

▼ **Wireless Zero Configuration.** Αν δεν έχετε κάποιο ασύρματο δίκτυο ή δεν συνδέεστε σε κάποιο τέτοιο, τότε απενεργοποιήστε αυτήν τη service.

ΜΠΙΠ ΜΠΙΠ!!!

Για να διαπιστώσουμε, όμως, και ιδίοις όμμασι ότι όλες αυτές οι αλλαγές έχουν κάποιο αντίκρισμα στους χρόνους εκκίνησης και κλεισίματος του υπολογιστή μας, πραγματοποιήσαμε κάποιες μετρήσεις. Χρησιμοποιήσαμε έναν τυπικό Celeron 600MHz με 128MB μνήμη και σκληρό δίσκο 30GB. Τα αποτελέσματα που μπορούμε να διακρίνουμε από τις μετρήσεις μας δείχνουν ξεκάθαρα ότι οι χρόνοι για την εκκίνηση αλλά και το κλείσιμο του υπολογιστή μας ήταν σαφώς καλύτεροι.

Οι χρόνοι πριν από την εφαρμογή των ρυθμίσεών μας είναι ίδιοι με αυτούς που έχουν τα Windows XP μετά το setup τους. Οι μετέπειτα χρόνοι αφορούν στην απενεργοποίηση μόνο των services που αναφέραμε. Αν πάρουμε την περίπτωση των χρηστών που χρησιμοποιούν τον υπολογιστή τους κυρίως για παιχνίδια, οι οποίοι χρειάζονται λιγότερες services, τότε θα διαπιστώσουμε ακόμα καλύτερους χρόνους.

Ας δούμε, όμως, αν άξιζε η όλη προσπάθεια και ο χρόνος που δαπανήσαμε για όλες αυτές τις αλλαγές. Πολλά και διαφορετικά μπορεί να είναι τα οφέλη από τις αλλαγές, ανάλογα με το ποιες θα εφαρμόσουμε, αλλά κυρίως από τη σύνθεση του μηχανήματός μας. Στα ταχύτερα συστήματα οι αλλαγές δεν θα είναι ιδιαίτερα εμφανείς. Σε υπολογιστές που ακροβατούν στα όρια των ελάχιστων απαιτήσεων, όμως, οι αλλαγές αυτές θα είναι ξεκάθαρες. Πάντως, είτε επιλέξουμε το δρόμο των επιδόσεων με την απενεργοποίηση των services και των εφέ είτε τη βελτίωση του περιβάλλοντος εργασίας, το αποτέλεσμα θα μας δικαιώσει και τελικά θα μας αποζημιώσει με το παραπάνω. PC

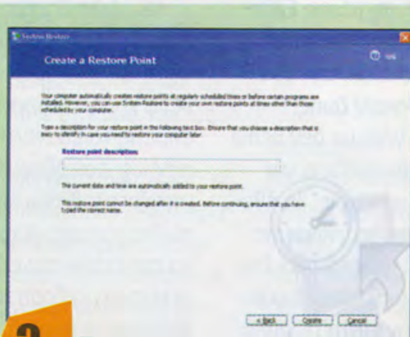
Μην ξεχνάτε

- www.winguides.com
- www.tweakxp.com
- www.tweaktown.com
- www.themexp.org
- www.windows.com

Δημιουργώντας System Restore Points



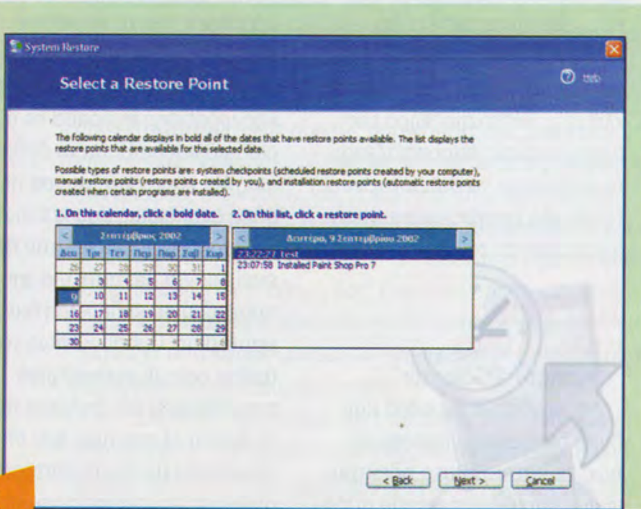
1 Για να δημιουργήσουμε ένα System Restore Point, τρέχουμε το System Restore από το Start > Programs > Accessories > System Tools > System Restore.



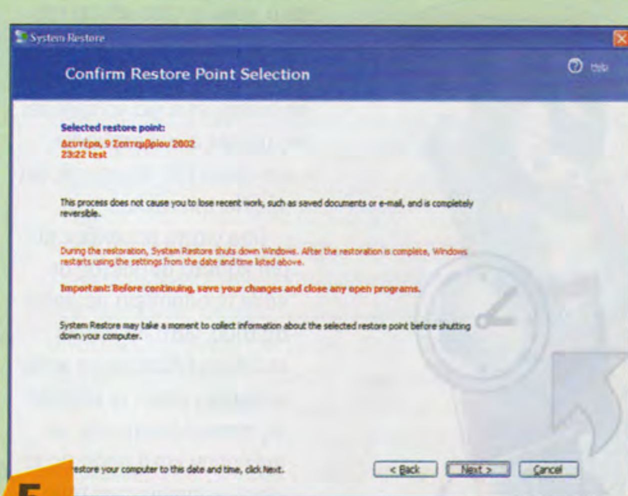
2 Στη συνέχεια δίνουμε ένα όνομα, ώστε να το θυμόμαστε αργότερα αν το χρειαστούμε, και πατάμε το κουμπί Create.



3 Αν κάτι πάει στραβά, τότε επιλέγουμε το Restore my computer to an earlier time και πατάμε το κουμπί Next.



4 Επιλέγουμε το όνομα του Restore Point που επιθυμούμε και μετά το κουμπί Next.



5 Επιβεβαιώνουμε ότι αυτό είναι το Restore Point που επιλέξαμε και πατάμε το κουμπί Next. Θα φορτωθεί και τα Windows θα επανεκκινήσουν μόνα τους.

Αλληλογραφία

Και αυτόν το μήνα λάβαμε πάρα πολλές επιστολές και e-mails σχετικά με το νόμο 3037. Οι εξελίξεις όμως... μας πρόλαβαν! Κάποιοι στο Υπουργείο Οικονομικών βγήκαν ζαφνικά από το... λήθαργό τους και έβγαλαν ένα διευκρινιστικό δελτίο Τύπου, ξεκαθαρίζοντας, επιτέλους, τα πράγματα. Ετσι, θα ασχοληθούμε σε αυτό το τεύχος και με άλλα ενδιαφέροντα θέματα που σας απασχολούν και σχολιάζετε μέσα από τα γράμματά σας. Κάποια από αυτά, μάλιστα, όπως τα chat rooms και τις επιπτώσεις τους, δεν έχουμε την ευκαιρία να τα συζητάμε συχνά...

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΠΕΙΡΑΤΟΛΑΓΝΕΙΑ;

Αγαπητό περιοδικό,

Γράφω με αφορμή το δημοσίευμα που έγινε στο τεύχος 155 σχετικά με την πειρατεία του software. Κατ' αρχάς, σέβομαι όσα γράφετε και εκτιμώ κάθε προσπάθειά σας να καταπολεμήσετε αυτήν τη μάστιγα (το "PC Master" γίνεται Paladin!).

Για αρχή θα ήθελα να εκφράσω τη δυσπιστία μου για τις έρευνες της IPR.

Αξίζει να σημειωθεί ότι τα μέλη της είναι κυρίως Αμερικανοί, Βρετανοί και Ιάπωνες, κάτι που δεν μου προκαλεί έκπληξη για τα μικρά ποσοστά που έχουν οι "καλοί" Αμερικανοί και οι "καλοί" Αγγλοι.

Κατά δεύτερον, θα ήθελα να υπενθυμίσω ότι η πειρατολαγνεία και κάθε τάση προς αυτόν τον τομέα στη χώρα μας είναι φυσικό επακόλουθο του κατά πολύ μικρότερου μισθού που παίρνει ένας μέσος Ελληνας σε σχέση με έναν κουλτουριάρη Δυτικό και των αντίστοιχων συνθηκών ζωής.

Με αυτό το γράμμα δεν θέλω να εκφράσω αντιπάθεια για καμία χώρα, εντούτοις, θα ήθελα να εκφράσω τη γνώμη για το σχετικό φλέγον ζήτημα. Στη συλλογή μου από παιχνίδια συμπεριλαμβάνονται 100% αυθεντικά παιχνίδια και στη συλλογή μου από προγράμματα 100% πειρατικά προγράμματα. Και αυτό γιατί δεν πρόκειται να σκάσω τα ζεστά μου λεφτουδάκια, που με τόσο μόχθο κέρδισα, σε μια εταιρεία που βγάζει προγράμματα με πυρετώδη ρυθμό, έτσι για να τρυπάει τις τσέπες των καταναλωτών-ζόμπι (βλ. Microsoft, σειρές Norton κ.ο.κ.).

Οσο για τα παιχνίδια, είμαι κάθετα αντίθετος σε κάθε προσπάθεια πειρατείας τους, γιατί σε τελική ανάλυση βλάπτεται ο καταναλωτής, αφού οι εταιρείες αναγκάζονται είτε να αυξήσουν κατά πολύ τις τιμές των προϊόντων τους είτε να κλείσουν, με αποτέλεσμα να αποτρέπεται κάθε καλή προσπάθεια για δημιουργία αξιόλογου ή μη παιχνιδιού.

Με εκτίμηση,
Βασίλης Μπασάς
[FTK]Ex-Death
cloud7strife2000@hotmail.com

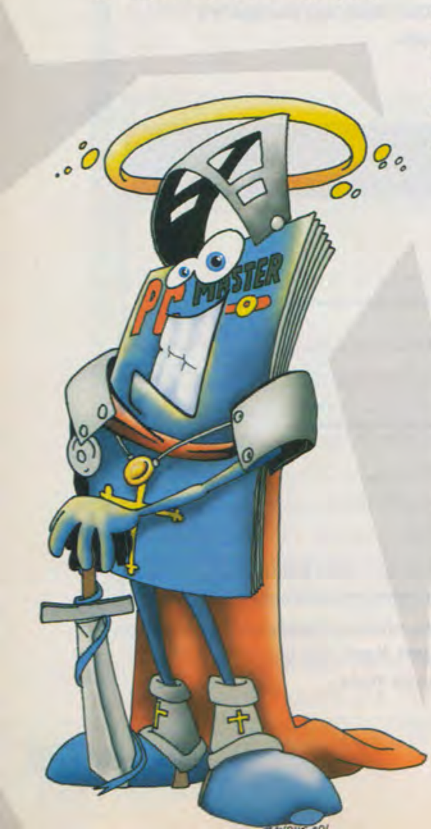
Φίλε Βασίλη,

Εχουμε επανειλημμένα εκφράσει τις απόψεις μας για το θέμα και δεν θεωρώ πως θα έπρεπε να επανέλθουμε. Αυτό, πάντως, που εξακολουθώ να μην καταλαβαίνω είναι γιατί νιώθει κάποιος, π.χ., την ανάγκη να αποκτήσει οπωσδήποτε την τελευταία έκδοση του Office, έστω και πειρατική, και δεν νιώθει την ίδια ανάγκη να αποκτήσει μια καινούρια Ferrari (που, επίσης, δεν μπορεί να πληρώσει). Οταν, δηλαδή, μια αυτοκινητοβιομηχανία βγάζει... αυτοκίνητα με πυρετώδη ρυθμό για να "τρυπάει τις τσέπες των καταναλωτών", γιατί δεν πας να τα κλέψεις; Μόνο στο χώρο της πληροφορικής παρουσιάζεται το φαινόμενο να σαμποτάρουμε τα ακριβά προγράμματα... χρησιμοποιώντας τα!

ΤΟ ΠΟΤΗΡΙ ΞΕΧΕΙΛΙΣΕ!

Αγαπητό "PC Master",

Με μεγάλη λύπη αλλά και θυμό διαπίστωσα πρόσφατα πως τα καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών arcade αλλά και τα Internet cafés έκλειναν σιγά-σιγά το ένα μετά το άλλο. Είχα καταλάβει αμέσως πως ο παράλογος νόμος, που η κυβέρνηση είχε υποσχεθεί πως θα επανεξέταζε μετά τις πολλές αντιδράσεις που είχαν προκληθεί, είχε περάσει κι αυτός όπως και πολλοί άλλοι σαν "όνειρο καλοκαιρινής νύχτας" ή καλύτερα τρέλας. Προσπάθησα να κάνω τα στραβά μάτια, ομολογώ με ντροπή, γιατί το θέμα δεν με άγγιζε άμεσα λόγω εξεταστικής περιόδου, μέχρι που πριν από δύο μέρες ένας φίλος με πληροφόρησε για το καινούριο τεύχος σας που είχε κυκλοφορήσει και για το αφιέρωμα που είχατε σχετικά με το θέμα. Με φρίκη έμαθα για τη λέξη "ιδιωτικό" και τότε το ποτήρι ξεχείλισε! Το μυαλό μου πήρε φωτιά και αμέσως κατακλύστηκε από σκέψεις και προτάσεις για το περιοδικό σας. Επειτα από αρκετές στιγμές ασφυκτικής συναισθηματικής φόρτισης αγόρασα το περιοδικό και διάβασα το άρθρο σας. Με χαρά διαπίστωσα πως όλες οι σκέψεις μου και ακόμα περισσότερες βρίσκονταν ήδη εκεί, ακόμα και αυτή για την προτροπή σε εκδήλωση διαμαρτυρίας. Ομολογώ πως το άρθρο σας με ανακούφισε προς στιγμήν και δηλώνω πως το βρήκα εξαιρετικό. Δεν θα ασχοληθώ με την περαιτέρω ανάλυση του παραλογισμού των κυβερνώντων, αφού κάτι τέτοιο θα ήταν ανούσιο σε μια επιστολή προς εσάς. Αυτό που



H ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

Αγαπητοί συντάκτες του "PC Master",

Διαβάζω το περιοδικό εδώ και πολλά χρόνια, από τότε που ήμουν κι εγώ νιος (sic), και αυτή είναι η πρώτη φορά που σας γράφω. Εχω μεγαλώσει διαβάζοντας τους πιο παλιούς από εσάς και σας χρωστώ πολύ περισσότερα απ' όσα φαντάζεστε. Η αφορμή γι' αυτό το γράμμα, δυστυχώς, δεν είναι καλή. Θα ήθελα, όμως, να ξεκαθαρίσω εξαρχής πως δεν είμαι ούτε ηττοπαθής, ούτε μίζερος, ούτε καμιά σύγχρονη Κασσάνδρα. Απλώς μοιράζομαι μαζί σας κάποιες σκέψεις που ειλικρινά και αναπόφευκτα έχω. Είμαι gamer εδώ και δεκαπέντε χρόνια, από την εποχή του Amstrad 464, και δεν θα πάψω ποτέ να είμαι. Δυστυχώς, όμως, την κατάσταση που επικρατεί σήμερα στο χώρο των games ποτέ δεν φανταζόμουν πως θα τη ζούσα.

Επικεντρώνομαι σε κάποια σημεία για να κάνω το γράμμα πιο κατανοητό:

1) Η Microsoft έχει στην ουσία κηρύξει πόλεμο στη βιομηχανία των computer games με την κυκλοφορία των WinXP, την επερχόμενη κυκλοφορία του DirectX 9 και την κυκλοφορία του Xbox. Το σχέδιό της είναι ξεκάθαρο σε μένα: ο πλήρης έλεγχος τόσο του εργαλείου-server, που λέγεται PC, όσο και της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας κάτω από την πανίσχυρη "ομπρέλα" που ονομάζεται Xbox. Τέτοιο μονοπώλιο δεν έχει ξαναζήσει ο κόσμος της πληροφορικής και τα μονοπώλια, δυστυχώς, δεν βγαίνουν ποτέ σε καλό. Και ως εδώ δεν βαριέσαι, πάει καλά...

2) Ισως κάποιοι διαφωνήσουν μαζί μου. Πείτε μου, όμως, ειλικρινά, πόσοι τίτλοι από αυτούς που κυκλοφορούν κάθε χρόνο, τα τελευταία 3-4 χρόνια, δεν είναι sequels παλαιότερων παιχνιδιών, με 2-3 προσθήκες στο gameplay (αν υπάρχουν κι αυτές) και απλώς πιο βαριές μηχανές γραφικών; Πείτε μου ένα παιχνίδι που να δημιούργησε νέο genre την τελευταία 4ετία. Κι αν μια απαίτηση για νέο genre φαντάζει εξωγήινη (που δεν θά 'πρεπε), πείτε μου απλώς πόσα παιχνίδια απολαύσατε την τελευταία 4ετία; Και για να ξεκαθαρίσω τον όρο "απόλαυση", πόσα παιχνίδια σας έκαναν να ξενυχτήσετε, να παραμερίσετε τις δουλειές σας, να εξοργίσετε τη γυναίκα σας, να βρίσκεστε με φίλους gamers για να τα συζητήσετε, να διαβάζετε το manual (ποιο manual πια..) ξανά και ξανά;

3) Πού είναι τα adventures; Ξέρετε για ποια games μιλάω. Γι' αυτά τα έργα τέχνης, που κάποτε σας μάγευαν ολοκληρωτικά, που σας μετέτρεπαν στιγμιαία σε εξερευνητή, συγγραφέα, σκηνοθέτη και πρωταγωνιστή, που σας πρόσφεραν το αλατοπίπερο στη ζωή σας κάθε βράδυ, όταν οι δουλειές σας είχαν τελειώσει και ερχόταν η ώρα να καθίσετε μπροστά στην οθόνη σας. Εγώ έχω αρχίσει να τα ξεχνάω. Μου φαίνεται πως ακούω τον κύριο Τσουρινάκη να φωνάζει από κάπου μακριά το όνομα Benoit Sokal. Πάλι καλά, κύριε Τσουρινάκη, πάλι καλά.

4) Δυο λεξούλες ακόμα και τελειώνω. Πιστεύω πως η εποχή που οι υπολογιστές ήταν κυρίως χόμπι έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Η βιομηχανία των games ακολουθεί τις κοινωνικές επιταγές, κάτι απόλυτα φυσιολογικό. Είμαστε καταναλωτές και καταναλωτικοί και κάθε μέρα γινόμαστε όλο και περισσότερο τέτοιοι.

Εύχομαι, πάντως, να έχουν απομείνει ακόμη κάποιοι αγνοί χομπίστες που να θυμούνται τι θα πει gameplay. Ο,τι και αν επιχειρήσουν, θα τους στηρίξω με όσες δυνάμεις έχω και θα τους βγάλω το καπέλο. Χαίρομαι πολύ που διακρίνω και στους συντάκτες του περιοδικού μια παρόμοια διάθεση. Θα ήθελα, όμως, να στείλω, ούτως ή άλλως, ένα μήνυμα στους συντάκτες κι ένα στους αναγνώστες. Οι μεν να μην ξεχνούν πως, εάν πράγματι αισθάνονται πως κάτι έχει πέσει σε λήθαργο στον κόσμο του gaming και αυτό το κάτι τους λείπει, δεν υπάρχει κανείς άλλος στον κόσμο που να μπορεί να κάνει περισσότερα απ' αυτούς, ώστε αυτό το κάτι να επιστρέψει. Οι δε gamers, ειδικά οι νεότεροι, να συνεχίσουν να είναι gamers για πάντα, αλλά να ψάξουν και λίγο το πρόσφατο έστω παρελθόν, όπου κάθε νέο game ήταν και είναι ένα μυστήριο, που περίμενε υπομονετικά να το εξερευνήσεις, και να μην ενθουσιάζονται πολύ εύκολα από πυροτεχνήματα. Καλή συνέχεια στο έργο σας και συγχαρητήρια για την υποδειγματική σημασία που δίνετε στο forum και στην αλληλογραφία. Οι αναγνώστες σας σάς αισθάνονται σαν φίλους.



Με εκτίμηση,
Gamer
mothernorway@hotmail.com

Φίλε μας,

Η φράση-κλειδί από την επιστολή σου, για να κατανοήσουμε όσο το δυνατόν καλύτερα τη διαφορά ανάμεσα στο παρελθόν και στο παρόν του gaming, είναι η "κάθε νέο game ήταν και είναι ένα μυστήριο, που περίμενε υπομονετικά να το εξερευνήσεις". Κάποτε ναι, ήταν. Τώρα πια, με ελάχιστες εξαιρέσεις, στα περισσότερα games ξέρεις ήδη τι πρέπει να περιμένεις κοιτάζοντας τα screenshots στο κουτί. Οι πρωτότυπες ιδέες έδωσαν τη θέση τους στον εύκολο εντυπωσιασμό και στο αέναο κυνήγι της τεχνολογίας. Και, δυστυχώς, όσο περνάει ο καιρός, οι νέοι υπολογιστές γίνονται ολοένα πιο ασύμβατοι με τα παλιά, κλασικά παιχνίδια, κάτι που σημαίνει πως οι gamers δύσκολα μπορούν πλέον να αποκτήσουν επαφή με την ιστορία του gaming "από πρώτο χέρι". Ποια είναι η λύση από το αδιέξοδο; Η ενίσχυση των λίγων που συνεχίζουν να πρωτοπορούν. Εμείς παρουσιάζουμε και θα συνεχίσουμε να παρουσιάζουμε τις δουλειές τους, θα πρέπει, όμως, κι εσείς με τη σειρά σας να τις αγοράζετε, αν θέλετε να υπάρξει ένα, αμυδρό έστω, φως στην άκρη του τούνελ...

θα ήθελα να τονίσω είναι πως σας συγχαίρω για την υπέροχη κάλυψη και στέκομαι στην ψυχραιμία που διαφαίνεται στο αφιέρωμα, κρίνοντάς την απολύτως απαραίτητη. Οι πρωτοβουλίες σας για αποστολή επιστολών σε πολιτικούς φορείς είναι εντυπωσιακότατες και εξυμνούν το ήθος και την προσήλωση στην εργασία σας. Σας παροτρύνω να συνεχίσετε την προσπάθεια και συμβουλεύω να διατηρήσετε το ύφος και τον τόνο που είδα στο άρθρο σας. Τέλος, δηλώνω πως διατίθεμαι να βοηθήσω σε οποιαδήποτε προσπάθεια, αρχίζοντας ήδη αυτοβούλως με την αποστολή ενημερωτικών επιστολών σε περιοδικά και εφημερίδες. Είμαι βέβαιος πως θα συνεχίσετε την προσπάθεια με την ίδια αποφασιστικότητα, έστω κι αν τώρα γεννιούνται, εξαιτίας του παραλογισμού, απορίες, όπως πώς θα κάνετε τώρα τα reviews. Τι θα λέτε δηλαδή: "Ναι, κύριοι, παρανομήσαμε, παίξαμε τα παιχνίδια και ιδού οι καρποί της ανομίας μας!"; Πάω τώρα να παίξω λίγο Morrowind μήπως και νυστάξω, γιατί με τέτοιες σκέψεις θα στριφογυρίζω ολονυκτίς στο κρεβάτι. Τώρα που το σκέφτομαι, θα έχω και την έξαψη της παρανομίας! Ποιος ξέρει τι μας ξημερώνει. Θάρρος!

Στη διάθεσή σας,
Χάρης Πάτσιος
zigfried_nedlock@lycos.com

Φίλε Χάρη,
Οπως θα διαβάσεις και σε άρθρο του τεύχους που κρατάς στα χέρια σου, ευτυχώς ξεκίνησε ήδη η διαδικασία "ξηλώματος" του απαράδεκτου νόμου 3037. Ελπίζω πως σύντομα θα έχουν αντικατασταθεί όλες οι διατάξεις που έθεταν το gaming υπό... απαγόρευση! Κρίμα για το κύρος αυτών που συνέταξαν και ψήφισαν το νόμο, το οποίο επλήγη ανεπανόρθωτα και χωρίς λόγο. Δεν ήξεραν, δεν ρώταγαν;

ΑΧ, ΑΥΤΟΣ Ο ΝΟΜΟΣ...

Είμαι ένας σχετικά νέος χρήστης Η/Υ (και gamer) και αναγνώστης του περιοδικού από το τεύχος 151. Ηθελα να σας συγχαρώ για την πολύ καλή δουλειά που κάνετε και για την προσφορά ωραίων παιχνιδιών. Ειδικά με το Unreal Tournament γνώρισα ένα παιχνίδι που ανήκει σε μια κατηγορία που μόνο ακουστά είχα. Πραγματικά το παιχνίδι με έχει ενθουσιάσει με την ωραία ατμόσφαιρα και το splatter στοιχείο που διαθέτει. Συνεχίστε την καλή δουλειά και την προσφορά παιχνιδιών σε CD-ROM και όχι σε DVD.

Οσον αφορά στο νόμο 3037, μόνο στην Ελλάδα θα μπορούσε να ψηφιστεί. Ομως, πιστεύω πως δεν θα υπάρξει πρόβλημα. Ολοι οι gamers θα συνεχίζουμε να παίζουμε, αφού ο νόμος είναι τόσο "προσεγμένος", που επιτρέπει τη διακίνηση και εμπορία παιχνιδιών.

Φιλικά,
Χρήστος Κακαλής
foo_jam2002@yahoo.com

Φίλε Χρήστο,
Καλωσόρισες στη μεγάλη οικογένεια του "PC Master". Χαιρόμαστε που σου άρεσε το Unreal Tournament - ελπίζουμε να συμβεί το ίδιο και με τα επόμενα παιχνίδια που θα σας προσφέρουμε. Για το νόμο διάβασε και το σχετικό άρθρο που θα βρεις σε αυτό το τεύχος. Οι φωνές όλων μας εισακούστηκαν, επιτέλους!

ΔΙΑΛΟΓΟΙ ΑΠΟ Ο ΚΑΙ Ι

Αγαπητό "PC Master",
Με αφορμή το άρθρο του

ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ ΑΝΑΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΞΕΡΟ ΨΩΜΙ

http://www.wordsmith.org/anagram/index.html

Βρήκα έναν πολύ πρώτο αναγραμματισμό για το "PC Master", αλλά δεν τον αναφέρω γιατί.. θα με κόψει η λογοκρισία ;). Βρείτε το μόνοι σας.

Και ιδού, η αλήθεια αποκαλύπτεται:

Vangelis Kratsas=Satan's Slave (krig)

Οποιος βγάλει νόημα από τα γράμματα που περισσεύουν, κερδίζει αυτοκίνητο :)

egt85

Να σου πω εγώ ένα ωραίο που βγαίνει για τους αναγνώστες του "PC Master":

Satanik Slaves GR

Ποιος θα φτιάξει την πρώτη clan; :)

Yours digitally,
Master of Anagrams

Υ.Γ.: Το αυτοκίνητο από πού το παίρνω είπαμε;

Vantor

@ BALDUR'S GATE 2 STUFF

Εμπνευσμένη από ένα παρόμοιο link :D, στο www.sorcerers.net έχει μερικά πολύ ενδιαφέροντα και χρήσιμα add-ons (δεν αναφέρομαι σε mods που προσφέρουν επιπλέον περιοχές, quests κ.λπ.), αν ζητάτε το κάτι παραπάνω στις μάχες του expansion.

Θα τα βρείτε εδώ:

http://www.sorcerers.net/Games/BG2/index_editors4.htm

"Throne Of Bhaal Enhancements From BioWare's Senior Designer David Gaider"

Ενας απ' τους βασικούς συντελεστές της Bioware έχει κυκλοφορήσει κάποιες τροποποιήσεις για τις περισσότερες Bhallspawn μάχες του expansion (όπως και για τον Demogorgon), με αποκορύφωμα τη μάχη με τον Abazigal, Dragon kin πατέρα του Draconis. Στην ίδια μάχη ρίχνονται κάποια Drakes και ένας Purple Dragon...:).

Επίσης, έχουν προστεθεί κάποιες ανταμοιβές στα χαρακτηριστικά ή στις μαγικές ιδιότητες του ήρωά σας για τις δοκιμασίες στο Abyssal Pocket Plane (εκεί που είναι το Ethereal Solar). Πολλές από αυτές τις τροποποιήσεις ήταν προγραμματισμένες και είχαν τη θέση τους κανονικά στο παιχνίδι, αλλά αφαιρέθηκαν λόγω balance... newbies :pp

Επίσης, αν θέλετε, ρίξτε μια ματιά στο "Throne of Bhaal: The Ascension v1.4" που βρίσκεται ακριβώς πιο πάνω.

Μπορείτε να κοιτάξετε όλο τον τομέα των modifications. Περιλαμβάνει πολλά καλούδια, όπως ένα hack που εμποδίζει την "αλληλοσφαγή" ή την αποχώρηση χαρακτήρων στην ομάδα σας, ακόμα κι αν έχουν άκρως αντίθετες πεποιθήσεις και ηθική (alignments).

http://www.sorcerers.net/Games/BG2/index_editors.htm

Stay tuned - μαζί μ' ένα φίλο ετοιμάζουμε μια πολύ ωραία πανοπλία :)

Αταλάντη

τεύχους 155 "Πειρατεία του software" και τις κοινωνικές προεκτάσεις του, θα αναφερθώ σ' ένα άλλο μείζον θέμα της κοινωνίας του Internet, που είναι αναγκαίο να μην αγνοήσουμε. Η εικόνα πλέον είναι γνωστή σε όλους μας: Παιδιά κάθε ηλικίας αλλά και ενήλικοι μπαίνουν στο Internet όχι για να ενημερωθούν ή να πληροφορηθούν, ή ακόμα για να "κατεβάσουν" το αγαπημένο τους τραγούδι και το τελευταίο update για το τάδε πρόγραμμα, ούτε για να κάνουν μια αγορά από ένα ηλεκτρονικό κατάστημα, αλλά για να κάνουν chat. Εκατοντάδες χιλιάδες άνθρωποι κάθε μέρα απ' όλο τον κόσμο προτιμούν να περνάνε τον ελεύθερο χρόνο τους σε chat rooms, αντί να περάσουν τον ίδιο χρόνο με την οικογένειά τους ή να βγουν με τους φίλους τους και να διασκεδάσουν. Βέβαια, κάποιοι αντιλέγουν ότι μέσα από τα chats δίνεται η ευκαιρία για ανταλλαγή ιδεών και απόψεων με ανθρώπους από διαφορετικές χώρες και με διαφορετικές κουλτούρες. Φυσικά και θα συμφωνήσω με την παραπάνω άποψη, καθώς θα υποστηρίξω εκείνη την ομάδα ανθρώπων που εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες που παρέχει το Internet για λόγους ταχύτητας, αμεσότητας αλλά και για οικονομικούς λόγους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτό ενός φοιτητή που σπουδάζει στο εξωτερικό και θέλει να έρθει σε επαφή με την οικογένειά του χωρίς να ξοδέψει ένα σωρό λεφτά σε τηλεφωνήματα. Θα έρθω, όμως, σε αντίθεση με αυτούς που υποκαθιστούν την άμεση επικοινωνία με την ψηφιακή.

Το Internet μας δίνει μεν μεγάλη ελευθερία επικοινωνίας με οποιονδήποτε, αλλά το θέμα είναι πώς και με ποιο μέτρο εμείς θα χρησιμοποιήσουμε αυτή την ελευθερία. Γιατί όταν τη φυσιολογική ανάγκη για κοινωνικοποίηση την αντικαθιστάμε με προτάσεις που στέλνουμε ή δεχόμαστε στην οθόνη ενός υπολογιστή, τότε είναι λογικό οι σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων να χαρακτηρίζονται λιγότερο προσωπικές και περισσότερο ψηφιακές. Αυτός είναι από τους πιο σημαντικούς παράγοντες που οδηγούν τους ανθρώπους στην απομόνωση και, δυστυχώς, παρατηρείται όλο και περισσότερο σε παιδιά μικρής ηλικίας.

Θα μπορούσε κάποιος να ισχυριστεί ότι μόνο ένα μικρό ποσοστό ανθρώπων διαλέγουν το Internet ως μέσο επικοινωνίας και νέων γνωριμιών και άρα το πρόβλημα δεν είναι τόσο ανησυχητικό, αλλά αποδεικνύεται ότι δεν είναι μόνο αυτοί θύματα της ηλεκτρονικής εποχής. Αν κάποιος δεν κάνει chat μέσω Internet, τότε θα κάνει chat ή θα στέλνει μηνύματα μέσω κινητού ή ακόμα μπορεί να τηλεφωνεί στα 090 για νέες γνωριμίες. Το αποτέλεσμα είναι οι άνθρωποι να αναπτύσσουν σιγά-σιγά μια φοβία για επαφή face to face με άλλους ανθρώπους και να διαλέγουν πιο αντικοινωνικά μέσα για να εκφραστούν. Λες, τελικά, ο Βασίλης Πύλες και η παρέα του να πέτυχαν αυτό που οι ίδιοι ονομάζουν web-lifestyle; Οι προβληματισμοί δικοί σας. Sorry, παιδιά, για το μακρόσυρτο του γράμματος, αλλά πιστεύω πως σηκώνει πολλή κουβέντα το όλο θέμα.

Φιλικά,
C_Type3000
c_type3000@yahoo.com

Φίλε μας,
Θα συμφωνήσουμε μαζί σου στο ότι η ψηφιακή επικοινωνία

@ ΕΦΟΔΟΣ ΣΕ NET CAFE

Εκεί που καθόμουνα και έπαιζα CS, σκάσανε 2 cops... Στην αρχή νόμιζα ότι μας κάνανε πλάκα τίποτα ηλίθιοι. Τελικά έκανα λάθος... Τα παλικάρια πήραν τα στοιχεία μας (βασικά σε 3-4 άτομα από τα 15-18 που ήμασταν μέσα) και φύγανε. Ούτε κατασχέσανε τίποτα ούτε μας ενοχλήσανε παραπάνω. Μας ξενέρωσαν και την κάνανε σαν κύριοι... Απ' ό,τι μου είπε το παιδί που δουλεύει εκεί, δεν έγινε για πρώτη φορά αυτό. Λέτε να μου έρθει καμία ειδοποίηση;;;

Dyolf

@ INFOSYSTEM 2002

Κάθε πέρσι και καλύτερα για την Infosystem. Χωρίς happenings δεν μπορεί να γίνει έκθεση. Αλλωστε, ό,τι υπήρχε εκεί μπορούσες να το βρεις σε οποιοδήποτε κατάστημα πληροφορικής.

Μόνο από 3 πράγματα έμεινα ευχαριστημένος:

1. Δωρεάν κάρτα SIM καρτοκινητής τηλεφωνίας από την Qtelecom (1,00 ευρώ δωρεάν χρόνος ομιλίας :P)
2. Επιτέλους είδα το UT2003 σε PC με καλό hardware (γιατί στο δικό μου...).
3. Στο περίπτερο της Dionic νομίζω είχε 2 εχμ... με 2 εχμ... και έναν... εχμ..., καλά, χάσατε :P

Peris

@ ΠΡΩΤΑ Η BLIZZARD, ΤΩΡΑ Η INTERPLAY...

Μετά τη στροφή της Blizzard προς τις κονσόλες κι άλλες εταιρείες ακολούθησαν τον ίδιο δρόμο. Μία από αυτές είναι η γνωστή μας Interplay (από τη σειρά Fallout), η οποία αποφάσισε να το γυρίσει επίσης στις κονσόλες. Το development του Fallout 3 έχει παγώσει, διότι η εταιρεία εργάζεται πάνω στο νέο παιχνίδι της που έχει την ονομασία "Fallout Fantasy". Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για PlayStation 2 και όχι για υπολογιστές και θα χρησιμοποιεί τη μηχανή του Baldur's Gate: Dark Alliance. Το γεγονός έχει προκαλέσει θύελλα αντιδράσεων ανάμεσα στους οπαδούς του Fallout και το Internet έχει γεμίσει με "anti-fallout fantasy petitions". Αυτό που ενοχλεί τους gamers είναι η προσθήκη της λέξης "Fantasy" στην ονομασία, η οποία παραπέμπει σε Final Fantasy. Οπως χαρακτηριστικά λένε πολλοί: "This is totally lame...". Επίσης, ενοχλεί το ότι η ιστορία θα διαδραματίζεται σε μεσαιωνικά τοπία και όχι στα γνώριμα τοπία του Fallout. Ποιος θα ήθελε τα Ghouls να μετατραπούν σε Trolls και οι Super Mutants να γίνουν Orcs; Τα συμπεράσματα δικά σας....

konapo

@ Ω ΘΕΕ!

http://www.petitiononline.com/twotower/petition.html

Προσοχή, δεν είναι τρελοί αυτοί οι Αμερικανοί αλλά ο συγκεκριμένος που το έγραψε. Η πλάκα είναι ότι οι άλλοι που κάνουν sign στο petition μόνο και μόνο για να πούνε πόσο βλακεία είναι, στην ουσία κάνουν sign υπέρ του petition :)

Optimus

δεν θα πρέπει σε καμία περίπτωση να υποκαθιστά την πραγματική, αλλά να τη συμπληρώνει εκεί όπου χρειάζεται. Οταν η φυσική συνεύρεση είναι αδύνατη για αντικειμενικούς λόγους, τότε το chat βοηθά την επικοινωνία. Οταν, όμως, προτιμάμε το chat με κάποιον ενώ μπορούμε να τον συναντήσουμε από κοντά, τότε κάτι αρχίζει να μην πηγαίνει καλά...

ΧΟΜΠΙ & ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Συγχαρητήρια, κατ' αρχάς, για την ύλη και το ύφος της παρουσίασής της στο περιοδικό σας. Ο λόγος που παρακινήθηκα να σας γράψω αυτό το e-mail είναι μια φράση σας σε απάντηση στο γράμμα ενός αναγνώστη σε προηγούμενο τεύχος: "Οταν οποιοδήποτε χόμπι περνά στα αρπακτικά νύχια των μεγάλων εταιρειών, το αποτέλεσμα είναι γνωστό εκ των προτέρων." Γιατί μου προξένησε το ενδιαφέρον αυτή η φράση;

Αρχικά, ο χαρακτηρισμός μίας εταιρείας/επιχείρησης ως αρπακτικού θεωρώ ότι είναι ιδιαίτερα βαρύς. Εξάλλου μία εταιρεία δεν είναι κάτι απρόσωπο, μία έννοια. Αποτελείται από ανθρώπους, αυτοί είναι η ψυχή της, ανθρώπους σαν όλους εμάς και εσάς (και εσείς σε εταιρεία εργάζεστε, όπως κι εγώ στο μέλλον).

Οι στόχοι μιας εταιρείας (και κατά συνέπεια των ανθρώπων που την αποτελούν και των ανθρώπων στην οποία ανήκει - μέτοχοι) είναι πολυδιάστατοι και μπορεί να είναι η ανάπτυξη των στελεχών της εταιρείας, η δημιουργία ποιοτικών προϊόντων, η προσφορά κοινωνικού έργου. Φυσικά, το κέρδος και η απόδοση επί του επενδεδυμένου κεφαλαίου των μετόχων αποτελούν από τους βασικούς στόχους της εταιρείας. Γιατί;

Ας υποθέσουμε ότι είστε μέτοχος σε μία εταιρεία. Δεν θα θέλατε τα χρήματα που έχετε επενδύσει σε αυτήν να σας αποφέρουν κάποιο κέρδος; Η απάντηση είναι καταφατική, διαφορετικά τα χρήματά σας θα προτιμούσατε να τα έχετε σε μία άλλη εταιρεία ή σε έναν τραπεζικό λογαριασμό. Ποια είναι η θέση των ανθρώπων που εργάζονται στην εταιρεία (και κυρίως της ανώτερης διοίκησης); Δεν θα πρέπει να ικανοποιούν, μερικώς τουλάχιστον, τους μετόχους έτσι ώστε να διασφαλίζουν όχι μόνο τη βιωσιμότητα της εταιρείας αλλά και τις θέσεις εργασίας τους; Δεν θα πρέπει, λοιπόν, να εγγυώνται την απόδοση ενός χρηματικού ποσού (μέρισμα) στους μετόχους; Και για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο, δεν θα πρέπει να έχουν ως στόχο την κερδοφορία της εταιρείας;

Ας προσπαθήσουμε να εξετάζουμε την κατάσταση σφαιρικά και εις βάθος. Δεν είναι όλα καλό ή κακό, μαύρο ή άσπρο. Οι αποχρώσεις του γκρι (ευτυχώς) είναι πολυάριθμες.

Σας ευχαριστώ για το χρόνο και το χώρο που ίσως μου διαθέσετε.

Με εκτίμηση,
Νίκος Κοντογιάννης
Τελειόφοιτος Οργάνωσης & Διοίκησης Επιχειρήσεων
Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Φίλε Νίκο,

Στο βωμό των "νόμων της αγοράς" έχουν χαθεί εταιρείες, όπως η Infocom, η Cryo, η Level 9, η Presto Studios, η παλιά Sierra On-Line και... ο κατάλογος δεν έχει τελειωμό. Αλλες εξαγοράστηκαν και άλλες αλλοίωσαν τον προσανατολισμό τους. Πότε τα games είχαν περισσότερα να δώσουν; Τη δεκαετία του '80, όταν υπήρχαν πολλές και μικρές εταιρείες, δημιουργημένες από χομπίστες που αγαπούσαν το αντικείμενο, ή σήμερα που 2-3 κολοσσοί ελέγχουν σχεδόν το σύνολο της παραγωγής παιχνιδιών, έχοντας απορροφήσει στις "αγκάλες" τους όσους από τους μικρούς απέμειναν ζωντανοί; Καλά και άγια είναι αυτά που μαθαίνετε στη Διοίκηση Επιχειρήσεων, αλλά αυτό που ξέρω εγώ είναι πως τη μαγεία εκείνης της εποχής δεν πρόκειται να την ξαναζήσω και ο βασικός λόγος γι' αυτό είναι πως οι διευθυντές marketing των "μεγάλων" δεν είναι gamers αλλά καριερίστες, γαλουχημένοι με το αμερικανικό όνειρο. Από μερίσματα και μετοχές σίγουρα γνωρίζουν πολύ περισσότερα από μένα, ωστόσο, όπως έγραψε ένας φίλος αναφερόμενος σε άλλο θέμα (το νόμο 3037), δεν νομίζω πως εμείς έχουμε κάποιον λόγο να γινόμαστε πιόνια στο δικό τους strategy game και να λέμε κιόλας ότι το ευχαριστιόμαστε... Πολύ δεν τους πάει;



ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ & ΧΡΙΣΤΙΑΝΙΣΜΟΣ

Είμαι φανατικός αναγνώστης του περιοδικού, οπότε τα συγχαρητήρια είναι περιττά.

Με έχει απασχολήσει πολύ το θέμα της πειρατείας και μου έχει κάνει εντύπωση το γεγονός ότι από κανέναν δεν έχει σχετισθεί η διαπραγμάτευσή του έως τώρα με τη χριστιανική πίστη, η οποία αντιπροσωπεύει πολλούς από εμάς.

Συνοπτικά να πω πως οι σιδερένιοι νόμοι του copyright είναι καταδικασμένοι από την ίδια την πρόοδο της τεχνολογίας. Πρώτα ήταν το Internet που συντελούσε στην κατάργησή τους. Σύντομα, όμως, πιστεύω ότι τη σκυτάλη θα πάρουν τα νέα μέσα αποθήκευσης που έρχονται (blue lazer). Ας μη μιλήσουμε για τεχνικά θέματα. Οποιος έχει λίγη πείρα, καταλαβαίνει...

Το κείμενο που ακολουθεί δικαιολογεί την κατάλυση του copyright ως μία θεάρεστη εξέλιξη, παρόμοια με την εξέλιξη από τα απολυταρχικά καθεστώτα στη δημοκρατία. Οπως κάποτε το κληρονομικό δικαίωμα στην εξουσία ήταν αυτονόητο και η δημοκρατία αδιανόητη, έτσι και σήμερα δυσκολευόμαστε να κατανοήσουμε πως είναι παράλογο να εξυψώνονται φράχτες ιδιοκτησίας σε πνευματικά αγαθά. Γιατί δυσκολευόμαστε; Γιατί δεν ήρθε ακόμα η ώρα να δούμε καθαρά. Με τις τελευταίες επιστημονικές ανακαλύψεις της ψηφιακής τεχνολογίας, όμως, το διανοητικό τοπίο ξεκαθαρίζει και μια νέα συνείδηση δημιουργείται.

Αν δημοσιεύσετε όλο το κείμενο που με τόσο κόπο έγραψα, θα σας είμαι ευγνώμων.

Θανάσης Αποστόλου
zeriki@hotmail.com

Φίλε Θανάση,

Το ενδιαφέρον κείμενό σου είναι, δυστυχώς, πολύ μεγάλο για να συμπεριληφθεί στις σελίδες του περιοδικού. Επειδή, όμως, πιστεύω πως αξίζει να διαβαστεί από τους αναγνώστες μας, το έβαλα στη σελίδα του "PC Master" και συγκεκρι-

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 12 παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 0946 989875
e-mail: panoscoolboy@yahoo.gr

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** συλλογές με ROMs για διάφορα συστήματα: MAME (2 CDs), NeoGeo (3 CDs), SNES (1 CD), Megadrive (2 CDs), N64 (2 CDs), Gameboy (1 CD). Τιμή: 5,00 ευρώ κάθε CD. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: 0942 658701

Hardware

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** κάρτα γραφικών 4MB S3 Trio 3D και κάρτα ήχου Creative SoundBlaster 16. Τιμή 15,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σωτήρης
Τηλέφωνο: 0973 637198
e-mail: sotos2311@hotmail.com

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** κάρτα τηλεόρασης-ραδιοφώνου CHRONOS Video Shuttle 2 με τηλεχειριστήριο, σχεδόν καινούρια στο κουτί της, συμβατή με όλους τους υπολογιστές. Εύκολη εγκατάσταση. Τιμή 50,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λευτέρης Μπαμπαΐδης
Τηλέφωνο: 0945 703853
e-mail: dukenukem@in.gr

Διάφορα

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** προσόψεις NOKIA 8210 σε τιμή 7,00 ευρώ. Για να τις δείτε, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα www.geocities.com/powersmsgr/aggelia.html
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικόλαος
Τηλέφωνο: 0936 307447 (μόνο SMS)
e-mail: creatorgr@hotmail.com

μένα στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?Column=11&ArticleID=939 όπου μπορούν οι ενδιαφερόμενοι να το διαβάσουν ολόκληρο.

ΔΩΣΤΕ ΤΟ COUNTER-STRIKE ΣΤΟ ΛΑΟ!

Χαιρετώ τους συντάκτες του αγαπημένου μου περιοδικού "PC Master". Σας στέλνω αυτό το e-mail για να προτείνω μία λύση για ένα πρόβλημα που μας απασχολεί τους τελευταίους μήνες. Οχι, όχι, δεν αναφέρομαι στο θέμα μετάβασης από CD σε DVD, αλλά στο Counter-Strike. Πάρα πολλοί αναγνώστες σας (μέσα σε αυτούς και εγώ) θέλουν απεγνωσμένα να παίξουν αυτό το υπέροχο παιχνίδι. Αλλά πώς; Περιμένοντας να το κατεβάσουν; Δεν νομίζω... Ο αριθμός "56" τα εξηγεί όλα. Ετσι, λοιπόν, η μόνη ελπίδα που έχουν είστε εσείς. Αλλά πώς θα καταφέρετε να βάλετε ένα πρόγραμμα υπερβολικά μεγάλης χωρητικότητας σε ένα CD το οποίο είναι γεμάτο με χίλια-δυο άλλα πράγματα; Η λύση είναι σχετικά απλή. Για ένα μόνο τεύχος, μέσα στη ζελατίνα του περιοδικού βάλτε 2 CDs. Το ένα θα περιέχει τα διάφορα "καλούδια" του μήνα και το άλλο θα έχει το Counter-Strike. Απέξω θα έχει το όνομα του περιοδικού (κλασικά) και μία ωραία εικόνα (με θέμα το Counter-Strike, φυσικά), που θα "πιάνει" όλη την επιφάνεια του CD, όπως γίνεται και με τα διάφορα παιχνίδια της αγοράς (αν είναι αυθεντικά). Το μόνο κακό που θα μπορούσε να συμβεί είναι να ανέβει για 1-1,5 ευρώ η τιμή του περιοδικού. Δεν νομίζω να υπάρχει κάποιος αναγνώστης που να μην ήθελε να αγοράσει το περιοδικό γι' αυτό.

Ευχαριστώ που διαβάσατε το e-mail μου. Α! και μην ξεχάσω, χαιρετισμούς στον κύριο Κόντη.

Γιάννης Δενδρινός
jyiadendr@hotmail.com

Φίλε Γιάννη,
Στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου η επιθυμία σου (είναι και επιθυμία πολλών ακόμα αναγνωστών, που μας έχουν στείλει σχετικά e-mails και επιστολές) γίνεται, επιτέλους, πραγματικότητα! Απολαύστε, λοιπόν, το Counter-Strike, μια και καταφέραμε να το χωρέσουμε στο συνοδευτικό μας CD-ROM, χωρίς καν να χρειαστεί αύξηση στην τιμή. Μεταφέραμε τους χαιρετισμούς σου...

ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ

Αγαπητό "PC Master",
Αν και σχετικά παλιός αναγνώστης σου, είναι η πρώτη φορά που επικοινωνώ μαζί σου. Θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήριά μου σε όλους τους συντελεστές του περιοδικού για την εξαιρετική δουλειά τους και την άψογη ενημέρωση που μας προσφέρουν όλα αυτά τα χρόνια. Χαίρομαι πραγματικά που βλέπω το περιοδικό σας (αλλά και περιοδικό μας) να βελτιώνεται μέρα με τη μέρα, χρόνο με το χρόνο. Εύχομαι το "PC Master" να παραμείνει στην κορυφή και να μας συντροφεύει για πολλά χρόνια ακόμη. Ως φανατικός οπαδός των adventures, θα ήθελα να ενημερώσω το φίλο Ανδρέα Τσουρινάκη αλλά και όσους από τους αναγνώστες ενδιαφέρονται ότι τα adventures The Watchmaker, Gilbert Goodmate και Dark Fall, δυστυχώς, δεν πρόκειται να έρθουν στην Ελλάδα. Επομένως, όποιος επιθυμεί να τα παραγγείλει, μπορεί μόνο από το Internet μέσω πιστωτικής κάρτας. Παρακάτω παραθέτω τις διευθύνσεις από τις οποίες μπορείτε να τα παραγγείλετε, καθώς και τις τιμές τους:

1. The Watchmaker-www.cdromshop.com - 40,66 δολάρια

2. Gilbert Goodmate-www.softwarefirst.com - 11,48 λίρες Αγγλίας

3. Dark Fall-www.xxvproductions.co.uk/darkfall/dowerton.html- 30 δολάρια

Σημείωση: Οι προαναφερόμενες τιμές περιλαμβάνουν και μεταφορικά.

Με φιλικούς χαιρετισμούς,
Καλούδης Ζωναράς
zonaras@spark.net.gr

Φίλε Καλούδη,
Σε ευχαριστούμε για τις χρήσιμες πληροφορίες. Σκέφτομαι σε επόμενο τεύχος να κάνουμε ένα αφιέρωμα σε όλα εκείνα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στο εξωτερικό και τα οποία, δυστυχώς, για τον ένα ή τον άλλο λόγο, δεν θα δούμε ποτέ στη χώρα μας. Πιστεύω πως θα είχε αρκετό ενδιαφέρον. Καλά που υπάρχει και το Internet... PC

HARRY POTTER
& THE CHAMBER OF SECRETS

Η δεύτερη ταινία του ήρωα που έπλασε η συγγραφέας J.K. Rowling τιτλοφορείται "Harry Potter and the Chamber of Secrets".

Από το team του Cinemascope.gr
www.cinemascope.gr

ΕΙΔΟΣ Φαντασίας, Περιπέτειας
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Chris Columbus
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Richard Harris, Maggie Smith, Kenneth Branagh, Robbie Coltrane, Alan Rickman, Warwick Davis
ΠΑΡΑΓΩΓΗ Warner Bros
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Παρασκευή 29 Νοεμβρίου 2002



Ο μικρός μάγος ξαναχτυπά

Η υπόθεση μας ξαναγυρίζει πίσω στη σχολή Hogwarts, όπου ο Harry θα πάει για να φοιτήσει στο δεύτερο έτος των σπουδών του. Πριν να πάρει το δρόμο της επιστροφής, ένα σπιτικό ξωτικό, ο Dobby, τον επισκέπτεται και τον προειδοποιεί να μη γυρίσει στο Hogwarts. Ο Harry, όμως, το αγνοεί και πηγαίνει στη σχολή, όπου συναντά ξανά τους παλιούς φίλους του Ron Weasly και Hermione Granger, όπως και ένα νεοαφιχθέν πρόσωπο, το διάσημο συγγραφέα Gilderoy Lockhart, ο οποίος θα διδάσκει το νέο μάθημα "Αμυνα ενάντια στις Σκοτεινές Τέχνες". Ο Harry είναι ακόμη διάσημος και πολλοί είναι αυτοί που τον συμπαθούν αλλά και τον αντιπαθούν, όπως ο καθηγητής Snape, ο Draco Malfoy και όλοι οι λοιποί Slytherins.

Το σχολικό έτος ξεκινά και περίεργα πράγματα αρχίζουν να συμβαίνουν, με πιο φοβερό το γεγονός ότι πολλοί μαθητές γίνονται πέτρα, κάτι που προκαλεί τρόμο σε όλους, αφού δεν ξέρουν τι το προκαλεί. Ο Harry, από την άλλη, συνεχώς ακούει μία φωνή, για την οποία πιστεύει πως έρχεται μέσα από τους τοίχους, σαν να βρίσκεται κάποιος κρυμμένος εκεί. Μέχρι που μαθαίνουμε για την ύπαρξη της Κάμαρας με τα Μυστικά, την οποία λέγεται πως μόνο ο γνήσιος απόγονος του Salazar Slytherin θα μπορέσει να την ανοίξει... Ο Harry στην πορεία της ταινίας ανακαλύπτει πως είναι "δίγλωσσος" και μπορεί να καταλαβαίνει τα φίδια και να μιλάει μαζί τους, ικανότητα που θα κάνει τους άλλους να νομίζουν ότι αυτός άνοιξε την Κάμαρα με τα Μυστικά, μια και ο Slytherin ήταν "δίγλωσσος" και μάλιστα πολύ διάσημος γι' αυτό. Ετσι, ο Harry κατηγορείται για ό,τι κακό συμβαίνει στη σχολή και με τους φίλους του ξεκινά να βρει ποιος είναι ο πραγματικός ένοχος.

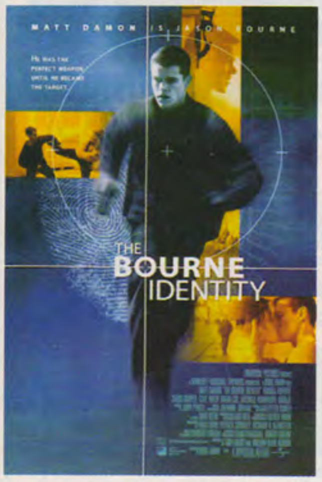
Η υπόθεση της ταινίας είναι σαφώς πιο "ψαγμένη" από αυτήν της πρώτης, ενώ δεν αναλωνόμαστε σε συστάσεις, κάτι αναγκαίο στην προηγούμενη ταινία. Οπως αναφέρει και ο σκηνοθέτης: "Η πρώτη ήταν η εισαγωγή. Αυτή τη φορά μπαίνουμε κατευθείαν στην ιστορία. Το 'Chamber of Secrets' έχει περισσότερο χιούμορ και δέκα φορές περισσότερη δράση." Εν αντιθέσει με την πρώτη, το μυστήριο που περιβάλλει το σενάριο είναι αρκετά προσεγμένο, κάνοντάς την έτσι κατάλληλη και για ενηλίκους!

THE BOURNE IDENTITY

ΕΙΔΟΣ Περιπέτειας, Αγωνίας
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Doug Liman
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Matt Damon, Franka Potente, Chris Cooper, Clive Owen, Brian Cox, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Gabriel Mann, Walt Goggins, Josh Hamilton, Julia Stiles, Orso Maria Guerrini
ΠΑΡΑΓΩΓΗ Universal Pictures
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Παρασκευή 22 Νοεμβρίου 2002
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 3/5



Το "The Bourne Identity" αποτελεί την κινηματογραφική μεταφορά του πρώτου βιβλίου, που έγραψε ο Robert Ludlum για τον πρώην πράκτορα της CIA, Jason Bourne. Το έργο ξεκινά με ένα ιταλικό ψαράδικο να περισυλλέγει από τη θάλασσα έναν άντρα αναίσθητο, πληγωμένο από σφαίρες. Ο ίδιος, όταν συνέρχεται, δεν έχει ιδέα για το ποιος είναι. Η μόνη ένδειξη που έχει είναι ένας τραπεζικός λογαριασμός στη Ζυρίχη. Φτάνοντας στην Ελβετία,



ανοίγει τη θυρίδα και πέρα από τα χρήματα βρίσκει διαβατήρια όπου αναγράφεται το όνομά του, Jason Bourne (Matt Damon). Τα πράγματα, όμως, δυσκολεύουν όταν αρχίζουν να τον κυνηγούν αστυνομία και δολοφόνοι, και έτσι αναγκάζεται να διαφύγει στο Παρίσι, με τη βοήθεια μιας Γερμανίδας, της Marie Kreutz (Franka Potente). Οι δυο τους μπλέκονται σε έναν αγώνα δρόμου και απόδρασης, προσπαθώντας παράλληλα να ανακαλύψουν την πραγματική ταυτότητα του Bourne.

Ο Matt Damon είναι πολύ καλός στο ρόλο του. Χειρίζεται τις δραματικές στιγμές με ένταση και συνάμα κινείται με τη σιγουριά ενός stuntman στις σκηνές δράσης, είτε πρόκειται για καταδίωξη με αυτοκίνητο είτε για μάχη σώμα με σώμα. Πολύ καλή εντύπωση αφήνει και η Franka Potente, γνωστή από το "Run Lola Run", σε έναν ρόλο με ιδιαίτερα έντονο το στοιχείο της απερισκεψίας. Στην ταινία υπάρχει σωστός διαχωρισμός χρόνου μεταξύ action και ιστορίας, δηλαδή όλη η ταινία δεν αναλώνεται σε σκηνές δράσης, γι' αυτό αν πάτε μόνο γι' αυτές, θα απογοητευτείτε. Η ιστορία, που είναι αρκετά καλή και καλοστημένη, σε συνδυασμό με την ικανοποιητική δουλειά στο μοντάζ και στις κινήσεις της κάμερας, καταφέρνουν να κρατάνε πάντα την ένταση ψηλά, με αποτέλεσμα να διατηρείται η αγωνία και το ενδιαφέρον, ακόμα και στις σκηνές όπου η δράση μειώνεται. Το σενάριο θα μπορούσε να ήταν τέλειο, αλλά στην παρουσίασή του κάτι χάνει, ίσως γιατί δίνει πολλά από την αρχή, ενώ θα έπρεπε να αφήσει περισσότερα για το τέλος.

Η μουσική είναι συμπαθητική, ενώ η σκηνοθεσία του Doug Liman δεν έχει να προσφέρει κάτι το ξεχωριστό, αφού περιορίζεται στα ίδια μοτίβα ταινιών του είδους. Εκείνη που είναι πραγματικά εντυπωσιακή είναι η υποβλητικότητα της φωτογραφίας - ειδικά στα "ψυχρά" γκρίζα πλάνα της Κεντρικής Ευρώπης -, την οποία έχει αναλάβει ο Oliver Wood (γνωστός από τη δουλειά του στο "Face/Off").

Δυστυχώς, το τέλος του φιλμ δεν είναι αντάξιο της υπόλοιπης παραγωγής. Ενώ θα περίμενε κανείς κάποια ανατροπή έπειτα από δύο ώρες μυστηρίου, το έργο πλατειάζει απότομα και τελικά παρακολουθούμε ένα ακόμα κλισέ, γαλήνιο και ανιαρό φινάλε. Οιωνός ενός αναπόφευκτου sequel; Οπως και νά 'χει μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου James Bond τον ερχόμενο Ιανουάριο, το "The Bourne Identity" αποτελεί μια καλή επιλογή για τους απανταχού spy-film fans.

PC

Ειδήσεις

- Η DreamWorks SKG και η Universal Pictures προχωρούν σε sequel του "Gladiator". Μάλιστα, έχουν ήδη προσλάβει για τη συγγραφή του σεναρίου τον John Logan, ο οποίος ήταν υποψήφιος για Οσκαρ το 2001 για τη συμμετοχή του στο σενάριο του πρώτου μέρους. Παρόλο που λεπτομέρειες για την πλοκή δεν έχουν αποκαλυφθεί, το πιο πιθανό είναι να διαδραματίζεται 15 χρόνια μετά το πρώτο. Το ενδιαφέρον είναι ότι το καστ θα είναι τελείως διαφορετικό, εφόσον έχουν ήδη σκοτωθεί αρκετοί από τους πρωταγωνιστές, ανάμεσα στους οποίους και ο Russell Crowe ως στρατηγός Maximus Decimus Meridus και ο Joaquin Phoenix ως αυτοκράτορας Commodus.
- Ο Leonardo DiCaprio υπέγραψε για να πρωταγωνιστήσει στο έπος "Alexander the Great", σε σκηνοθεσία του Baz Luhrmann ("Romeo & Juliet", "Moulin Rouge"). Το σενάριο θα γραφτεί από τον Ted Tally, ενώ την παραγωγή έχει αναλάβει ο Dino De Laurentiis, με τον Martin Scorsese να συμμετέχει ως συμπαραγωγός. Τα γυρίσματα θα ξεκινήσουν στις αρχές του 2003 και θα λάβουν χώρα στο Μαρόκο, όπου ο De Laurentiis μαζί με τον Luhrmann σχεδιάζουν να κατασκευάσουν ένα ολόκληρο κινηματογραφικό στούντιο για τους σκοπούς της ταινίας. Τα στούντιο που έχουν αναλάβει την παραγωγή σε συνεργασία με την De Laurentiis Productions είναι η Universal και η 20th Century Fox. Οι πληροφορίες αυτή τη στιγμή τοποθετούν την πρεμιέρα της ταινίας στις αρχές του 2004.

Κουπόνια

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ E-MAIL

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο________________ ❑ τραπεζική επιταγή Νο________________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ________

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ________

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. ΗΛΙΚΙΑ..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................ΠΟΛΗ.................................Τ.Κ..........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ...ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ...ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.............. ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ..............

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..........................ΠΟΛΗ..........................Τ.Κ..........
ΗΛΙΚΙΑ..................ΤΗΛ...........................E-MAIL ADDRESS..........


ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ
ΓΚΡΕΜΙΣΤΕ ΤΑ ΤΕΙΧΗ
(ΣΚΙΤΣΟ-ΣΕΝΑΡΙΟ-ΧΡΩΜΑ-Κ.Λ.Π. ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΜΙΣΤΗΣ)
...ΚΑΙ ΕΤΣΙ, ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΑΠΟΛΥΘΗΚΑ, ΕΙΠΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΩ ΔΟΥΛΕΙΑ ΠΑΛΙ, ΚΥΡΙΕ ΚΡΑΤΣΑ ΜΠΑΣ ΚΑΙ ΞΕΧΑΣΩ ΤΟ "ΣΤΡΑΤΟ"!
ΚΑΛΑ ΕΚΑΝΕΣ ΠΑΙΔΙ ΜΟΥ
ΑΡΧΕΙΟ ΜΑΣΤΙΓΩΜΑΤΟΣ ΣΥΝΤΑΚΤΩΝ
ΤΟ ΚΑΠΝΙΣΜΑ ΕΠΙΒΑΛΛΕΤΑΙ
ΣΑΡΚ ΣΑΤ
SARK-SAT NEEDS YOU TO BUY PC-MASTER
ΛΟΙΠΟΝ... ΕΧΟΥΜΕ ΚΑΙ ΛΕΜΕ. ΚΑΝΕ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ...
..."RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN,"
...Η ΤΟ "SUM OF ALL FEARS",
...Η ΜΗΠΩΣ ΤΟ "SOLDIER OF FORTUNE";
...ΕΧΩ ΚΑΙ ΤΟ "AMERICAS ARMY OPERATION"
...ΚΑΙ ΤΟ "TACTICAL OPS"...
...ΛΟΙΠΟΝ;... ΤΙ ΛΕΣ;
ARMY; ΟΧΙ ΑΛΛΟ ΚΑΡΒΟΥΝΟ
ΘΑ ΠΕΘΑΝΕΙΣ ΚΑΘΑΡΜΑ
ΤΣΑΚΚ
ΚΥΡΙΕ ΛΥΡΗ ΒΟΗΘΕΙΑ
ΜΑ... ΓΙΑΤΙ;
DLL
ΤΕΛΟΣ
ΟΧΙ ΑΛΛΟ ΚΑΡΒΟΥΝΟ


ΠΑΛΙΩΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΣΚΙΤΣΟ/ΣΕΝΑΡΙΟ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com
DLL COMMAND
ΚΑΠΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ...
ΠΟΡΕΙΑ 2-0-2
ΠΟΡΕΙΑ 2-0-2 ΜΑΛΙΣΤΑ!
ΚΑΠΕΤΑΝΙΕ DLL ΝΕΑ ΕΠΑΦΗ ΣΤΑ ΕΚΑΤΟ ΜΕΤΡΑ!
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ 3-1-2
ΝΑ ΑΝΑΔΥΘΟΥΜΕ! ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΑΡΧΕΙΑ
ΣΩΘΗΚΑΜΕ! ΕΝΑ ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ!
TIFF
RAM
151
ΕΥΤΥΧΩΣ ΠΟΥ ΕΙΧΕ "ΣΕΤΑΡΕΙ" ΤΟ SUB COMMAND Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΡΙΝ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ...
ΜΠΑΙΝΕΙ ΤΟ ΝΕΡΟ ΣΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ!
ΑΝΑΡΩΤΙΕΜΑΙ ΟΜΩΣ ΑΠΟ ΠΟΥ ΕΡΧΕΤΑΙ ΟΛΟ ΑΥΤΟ ΤΟ ΝΕΡΟ...
...ΚΑΘΩΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ Η ΝΕΡΟΠΟΝΤΗ Ο ΠΟΤΑΜΟΣ ΚΗΦΙΣΟΣ ΞΕΧΕΙΛΙΣΕ ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ ΥΠΟΓΕΙΕΣ ΚΑΤΟΙΚΙΕΣ ΕΧΟΥΝ ΗΔΗ...
SHUT DOWN